PC KLUBAS

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI



NR. '03
KAINA 8.99 LT
PRENUMERUOK TIK UŽ 7.99 LT

Mistmare
The Hulk
Gothic 2

LARA CROFT TOMB RAIDER

Call of Duty
Terminator 3
Evil Genius

GHOST MASTER

IŠLAISVINK VISUS VAIDUOKLIUS!

IŠSAMUS VAIDUOKLIŲ GELBĖJIMO APRAŠYMAS IR NAUDINGI PATARIMAI

2003 RUGPJŪTIS





Mobilios pramogos

Juokingi pranešimai

1350

- **1000** - Slapto gerbėjo skambutis
- **1001** - Graudinantis atsiprašymas
- **1003** - Rytinis meilužio skambutis
- **1005** - Super geras lovoje
- **1004** - Kuklios mergaitės prisipažinimas
- **1002** - Pasiūlymas filmuotis Global International
- **1006** - Slaptos gerbėjos skambutis
- **1007** - Skambutis iš prezidento kanceliarijos
- **1008** - Žinia apie partnerio neištikimybę
- **1009** - Jūsų skambučio garso kokybės patikrinimas

pvz.: EXE BP 1002 3706XXXXXXX

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams!!!



Norėdami nusiųsti juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį, ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**

pvz: EXE BP 1000 3706XXXXXXX

Norėdami balso pranešimą atsisiųsti sau, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą.

pvz.: EXE BP 1002 ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**



Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus.
Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.
Paslaugos kaina 5 Lt.

Logotipai 1352

EXE L ASZVAIG	EXE L COOLCAT	EXE L GAMEEXE
EXE L IMENULI	EXE L DANCSTIK	EXE L MATRIX
EXE L BIRDFL2	EXE L KROKAS	EXE L RYK
EXE L SUO	EXE L SUNIUKAS	EXE L PUSE
EXE L TRAP	EXE L PIRMAS	EXE L PANDA
EXE L CYPRESSHILL	EXE L ACTION	EXE L 2DELFINAI
EXE L SYMBOL3	EXE L SUVALGE	EXE L POKST
EXE L 3ZIRGAI	EXE L XMEN	EXE L STAUGIMAS
EXE L SCREAMY	EXE L UZLANGO	EXE L TRAUKINYS
EXE L CATPLAY	EXE L LEKTUVAS	EXE L RAGANA
EXE L DRAGONS	EXE L DULAIMINGI	EXE L EMINEM
EXE L AKYTES	EXE L EZIUKAS	EXE L TUKTUK
EXE L BMW	EXE L 2SATAN	EXE L BAGIRA
EXE L ZUIKUCIAI	EXE L PIKTAMUSE	EXE L YINGYANG
EXE L NOFEAR	EXE L FAKU	EXE L NOLOGO
EXE L ADIDAS1	EXE L DINOSKE	EXE L POKST
EXE L LAPE2	EXE L GANGSTA3	EXE L DOVANA
EXE L RUKAS	EXE L LIONKING	EXE L TIGROAKYS
EXE L STRIPTIZAS	EXE L PEDUTES	EXE L KIPSIUKAS
EXE L DRAGON1	EXE L JOINT	EXE L JACKASS
EXE L KGB	EXE L SUNFUN	EXE L FOREVER
EXE L AUDI	EXE L AUTOMATAS	EXE L BLINK2
EXE L AKIS	EXE L KOJOS	EXE L GYVA

Atvirukai 1352

EXE P MATRIX	EXE P DRAG	EXE P PYRAGELIS
EXE P STATAU	EXE P BOBIKAS	EXE P PATINKI
EXE P NEGALIU	EXE P ERELIS	EXE P LABARYTA
EXE P MRELOADED	EXE P SKOOL	EXE P PANDAB
EXE P ILUVU	EXE P VASARA	EXE P LOVEBABE
EXE P DZIGIDZIGI	EXE P YINGYANG	EXE P OUTTRASH
EXE P PADAUGINAU	EXE P PABUCIUOK	EXE P ROZE
EXE P PIKTZUIKIS	EXE P SALDIMEILE	EXE P YOUMAIL
EXE P EIKTU	EXE P MYYYLIU	EXE P PITTBUL
EXE P EMINEM4	EXE P MAFIA	EXE P TUSAS
EXE P MONKFLOW	EXE P GOODKISS	EXE P SAULEMANO
EXE P SALDZIU	EXE P SCREAM2	EXE P SCORPION
EXE P SUMMER2	EXE P DELFINAS	EXE P PUPT
EXE P VEIDAS7	EXE P GAL2	EXE P VEIDAS4
EXE P YOURENEXT	EXE P MENAREPIGS	EXE P BRITNEY4
EXE P MYDOG	EXE P MISU	EXE P CXAMSUCKS
EXE P LOPEZ2	EXE P MERGAITE	EXE P PIKTAS

Melodijos 1352

ŽAS - ŽAS myli kiną	EXE M ZASMYLI
Bavarija - Mylėk karštai-gyvenk linksmai	EXE M MYLEK
Pikaso - Mano Lova	EXE M MANLOV
Holivudo šou - HOLIVUDAS	EXE M HOLIVUDAS
Mango - Ar tu gali	EXE M ARTU
Amberlife - My way	EXE M AMBMY
Delfinai - Saule	EXE M SAULE
A.Mamontovas - Ar tai būtum tu?	EXE M ARTAI
Geltona - Galima	EXE M GALIMA
G&G sindikatas - Kol širdis plaka	EXE M KOLSIRD
Gintare - Sparnai tavo sielai	EXE M SPARNAI
Bavarija - Angelai	EXE M ANGELAI
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Shaggy - hey sexy lady	EXE M SEXYLADY
Linkin Park - Somewhere I Belong	EXE M SOMEWHE
Ljube - Uboina sila	EXE M UBOINASILA
Panjabi Mc - Mundian To Bach Ke	EXE M MUNDIANMC
Titanic	EXE M TITANIC
Simply Red - Sunrise	EXE M RSUNRISE
The Addams family	EXE M ADDAMS
Macy Gray - When I See You	EXE M WHENISE
Ruki Verh - 18 mne uzhe	EXE M 18MNE
Moloko - Familiar Feelings	EXE M FAMFEEL
Marylin Manson - Tainted Love	EXE M TAINTEDLOVE
Nu pogodi	EXE M NUPOGODI
Shania Twain - Ka Ching	EXE M KACHING
Jennifer Lopez ft LL cool - All I Have	EXE M ALLIHAV
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Delfinai - Debesys	EXE M DEBE
Meskiukai - Caca-Lialia	EXE M CACA
Madonna - American life	EXE M AMERICAN
TATU - Ne Verj, Ne Boisja	EXE M NEVER
50 Cent - In da club	EXE M INDACLU
Blue - U make me wanna	EXE M UMAKE
HIM - The funeral of hearts	EXE M THEFUNE
Pokemoni	EXE M POK
Shakira - The one	EXE M THEONE
T.A.T.U. - Not gonna get us	EXE M NOTGONNA
Avril Lavigne - I'm with you	EXE M IMWITHY
Eminem - Lose Yourself	EXE M LOSEYOUR
Coldplay - Clocks	EXE M CLOCKS
Eminem - Without Me	EXE M WITHOUTME
Las Ketchup - Ketchup Song/asereje	EXE M KETCHUP
Modern Talking - TV makes the superstar	EXE M TVMAKES
Ronan Keating - Love it when we do	EXE M LOVEDO
Scooter - Weekend	EXE M WEEKEND
Eminem - Cleaning Out My Closet	EXE M CLEANING
Mango - Snaiges	EXE M SNAIGES
ATB - Let U Go	EXE M LETUGO
Queen - We Will Rock You	EXE M ROCKYOU
Robbie Williams - Feel	EXE M FEEL
Scooter - Nessaja	EXE M NESSAJA
Scooter - Ramp	EXE M RAMP
Justin Timberlake - Cry Me A River	EXE M CRYMEA
Gimn	EXE M GIMN
Esli b ja bil sultan	EXE M SULTAN
Nelly - Dilemma	EXE M DILEMMA
Jennifer Lopez - Jenny from the block	EXE M JENNY
Eminem ft. Dido - Stan	EXE M STAN
Bomfunk MC - Freestyler	EXE M FREESTYLER
Bjaki-Buki (Bremenskije muzikanti)	EXE M BJAKIBUKI
Biplan - Anzelmute	EXE M ANZELMUTE
Craig David su Sting - Rise & Fall	EXE M RISEAND

Vardiniai logo

Parašykite žinutę: EXE V bei norimą žodį* su simbolį atitinkančiu ženklu, siųskite ją trumpuoju numeriu **1352** ir netrukus gausite asmeninį logotipą.
Pvz.: EXE V AS!TAVE



% =	" =	& =	+ =	! =
* =	# =	@ =	£ =	$ =

*Logotipo plotis yra ribotas

NORĖDAMI ATSISIŲSTI LOGOTIPĄ (L), ATVIRUKĄ (P) ARBA MELODIJĄ (M) RAŠYKITE: EXE (tarpas) L (tarpas) ir logotipo kodas. PVZ.: EXE L BAGIRA ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**

Norėdami nusiųsti logotipą, atvirukąar melodiją draugui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį. Pvz.: EXE M COMEUND 370699XXXXX

Paslaugos tinka daugumai NOKIA telefonų, veikia OMNITEL, BITĖS ir TELE2 tinkluose.
Paslaugos kaina 2 Lt.
Pagalba teikiama telefonu (85) 274 20 02

INPOC

REDAKCIJOS ŽODIS

Uch! Reikia tikėtis, kad kai laikysite trečiajį PC Klubą rankose, oras lauke nebus toks beprotiškai karštas kaip dabar. Nieko nepadarysi - dar neišrado kompiuterių, atsparių vandeniui, kad galėtume žaisti ir rašyti apie žaidimus sedėdami kur nors šaltame vandenyje. Tad dabar mūsų (ir jūsų) Klube tikrai karšta, tolumoje matosi palmių oazės su vėsiu ežeru (kada baigsis tie miražai? :)), bet mes ištvermingai laikomės ir patiekiame jums dar vieną žaidimų ir kitų įdomių dalykų porciją. Laimei, mums nuo karščio pavyko išsigelbėti visai netradiciniu būdu - buvome iškeliavę į tolimus šaltus kraštus. Blizzard suskubo pačiu laiku ir leido pasimėgauti atšiauriais Frozen Throne peizažais bei minusine temperatūra. Grįžome tokie laimingi, kad šių atostogų įspūdžiams skyrėme svarbiausią vietą žurnale: apie juos skaitykite "Mėnesio Žaidime". Tačiau visas žurnalas negali būti šaltas, ypač vasaros metu. Numerio temą kaitina karščiausia kompiuterinė herojė Lara Kroft. Vėlavusi beveik metus laiko ji vis dėlto pasirodė, tad jos ir žaidimų istorijai, filmui ir, be abejo, naujausiam pasirodymui paskyrėme didžiąją PC Klubo sceną. Dėl aukštų temperatūrų įvyko ir keli mažesni pakitimai. Kadangi rankos nuolat šlapios nuo prakaito, laikyti įvairius rankinius žaidimų įtaisus labai nepatogu, tad Pocket Club laikinai uždarytas, bent jau kol atvės oras. Turime ir naujieną: klasikinių žaidimų skyrelį - čia šiame numeryje mūsų sielas gaivina PlaneScape Torment. Klasika neturi mirti, tad nuo šiol stengsimės kiekviename numeryje prisiminti ir apžvelgti bent po vieną šedevrą. Visa kita nepasikeitė: keletas labai įdomių žaidimų naujienų, kinų koviniai pasirodymai preview skyriuje, pasivaikščiojimai po rūką ir pasilakstymai "britvomis" review, vaiduoklių gelbėjimas "Eksperte" ir visa CD technologija "Hardware". Tai tiek. Iki greito.

REZIDENTAS

CD TURINYS

■ !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

■ !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks



ŽAIDIMAI
- E-Jey Dance 5
- Charlie's Angels: Full Throttle
- IndyCar Series
- Moon Tycoon
- Shanghai Dragon

SHAREWARE
- Alien Flux
- Animal Attack v1.0.1
- Arcadrome
- Coolumns v1.20

VIDEO
- Perimeter
- Rome: Total War
- Syberia 2
- Terminator 3: Rise of the Machinesy

TRASH
- DivX 5.05
- XviD
- Chaser
- Diablo II: Lords of destruction
- Tomb Raider: The Angel of Darkness



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
Stilistė Laura Barzdaitienė
Dizaineris-maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Kęstutis Samsonas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Arijus Žakas.

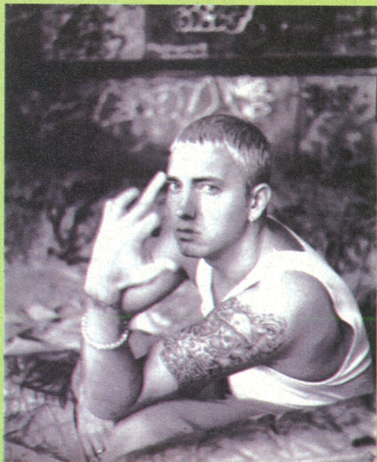
Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 202.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

VĖLUOS *ACTIVISION* ŽAIDIMAI



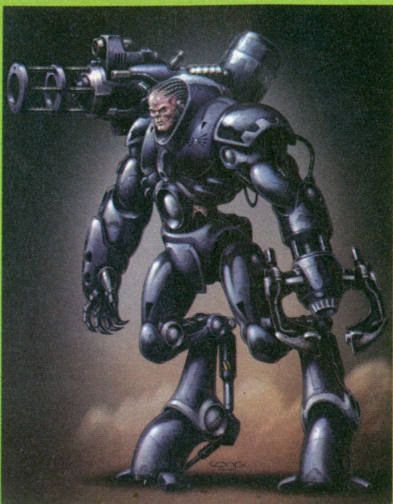
Skelbdama savo ketvirtines pelno ataskaitas, *Activision* pranešė apie keletą svarbių žaidimų išleidimo kalendoriaus pakeitimų. Svarbiausia naujiena ta, kad „dėl planavimo tikslų" *Doom 3* pasirodymas atidėtas iki 2004–ųjų metų pradžios. Tiesa, *Activision* dar priminė, kad „kaip žinote, *id* nuspręs, kada pasirodys žaidimas, o ne *Activision*".
Kitas *Activision* „sci–fi" veiksmo žaidimas *Trinity* taip pat atidėtas geram pusmečiui ir pasirodys tik antrą 2004–ųjų ketvirtį.

CONSPIRACY PADAVĖ Į TEISMĄ EMINEMĄ



Conspiracy Entertainment pranešė, kad padavė į teismą Eminemo vadybos kompaniją *Cousins Entertainment* bei jo licencijos agentą *Bravado International* dėl sukčiavimo ir kontrakto nesilaikymo. *Conspiracy* teigia, jog pusės pažeidė kontraktą, kad galėtų pasirašyti pelningesnę sutartį su kitu leidėju.
„Mes nesitikėjome jokių problemų, kol neprasidėjo spaudimas dėl mūsų naujo produkto. Tada pasigirdo gandai, kad Eminemas derasi dėl geresnės sutarties su *Rockstar Games* ar kitu dideliu žaidimų leidėju", — teigė *Conspiracy* vadovas Kytas Tanaka. „Akivaizdžiai mūsų sutartis neleido jiems to daryti, nes nematau jokios kitos priežasties, dėl ko *Bravado* ir *Cousins* neleido mums pristatyti žaidimo, kuris buvo patvirtintas dar prieš sutarties pasirašymą."
Conspiracy siekia atgauti 5 milijonų JAV dolerių žalą. Kaip jiems seksis, pranešime vėliau.

ID PERSPĖJA ŽINIASKLAIDĄ DĖL PAVIEŠINTŲ *QUAKE IV* ILIUSTRACIJŲ



Legendinis kūrėjas *id Software* perspėjo tiek spaudą, tiek ryšio (*online*) žiniasklaidą, kad kompanija atsisakys dirbti su bet kokiu leidiniu, kuris panaudos nutekėjusius būsimojo *Quake IV* žaidimo vaizdus.
Pareiškimas buvo išleistas kartu su leidėju *Activision* ir kalba apie didžiulį skaičių koncepcinių iliustracijų bei kompiuterinių vaizdų, kurie į internetą pateko liepos 18 dieną tariamai hakerių pavogti iš kompanijos.
Kompanija taip pat planavo pateikti teisinius grasinimus mažiausiai vienai žiniatinklio svetainei, kurioje yra nuorodos į vaizdus.
„Mes nežinome šių vertingų dalykų nutekėjimo šaltinio", — aiškinama oficialiame pareiškime. „Perspėjame jus, jog *id Software* davė nurodymus *Activision*, kad mes nedirbsime su jokiu žurnalu, kuris panaudos šią medžiagą. Jei koks nors žurnalas taip padarys, *id Software* ateityje nebesiųs jam jokios medžiagos."
Quake IV, kaip ir *Return to Castle Wolfenstein*, yra populiarios *id Software* frančizės tęsinys, kurį kuria kita studija *Raven*. Žaidimo pasirodymo data dar nepatvirtinta, tačiau tikėtina, kad jis pasirodys tik kitų metų viduryje.
Beje, kaip atsaką į šį incidentą, kūrėjai savo svetainėje taip pat įdėjo „nutekėjusius monitoriaus stopkadrus", kuriuos galite pažiūrėti nuėję adresu www.ravengames.com/quake4/leaked_screenshots.php. Visai smagiai sugalvota :-).

Kaip suprantate, kad ir kaip norėdami, negalime jums parodyti tų „nutekėjusių iliustracijų", tačiau bent viena oficialiai leidžiama tikrai yra. Prašom, grožėkitės.

IDSA PERVADINTA Į ESA



Asociacija, atstovaujanti vaizdo žaidimų leidėjams JAV, anksčiau žinoma kaip Interaktyvios skaitmeninės programinės įrangos (*Interactive Digital Software Association* — IDSA) asociacija, pranešė, kad jos pavadinimas

pasikeitė į Pramogų programinės įrangos asociaciją (*Entertainment Software Association* — ESA). Naujas pavadinimas pradeda veikti iš karto, ką įrodo ir perkelta asociacijos žiniatinklio svetainė www.theesa.com.
Daugiau nei pusė amerikiečių įgyja šimtus valandų pramogų iš programinės įrangos, kuria jie žaidžia su PC, vaizdo žaidimų konsolėmis, mobiliaisiais telefonais ir internete", — kalbėjo ESA prezidentas Duglasas Lovenšteinas. „ESA nariai yra kompanijos, kuriančios ir leidžiančios šią pramogų programinę įrangą, o mūsų naujas vardas aiškesnis ir tiesiogiai nurodo šią įdomią pramonės sritį, kurią mes atstovaujame."
ESA yra asociacija, skirta patenkinti Šiaurės Amerikos vaizdo žaidimų leidėjų poreikius. Jai priklauso E3 paroda, taip pat ji siūlo savo nariams įvairias paslaugas, tokias, kaip globalią antipiratavimo programą, verslo ir vartotojų tyrimus, intelektualinės nuosavybės apsaugos pastangas ir kitą vertingą pagalbą.

PRANCŪZŲ VYRIAUSYBĖ REMS KŪRĖJUS



Norėdama padėti savo kūrėjams sunkiu metu, prancūzų vyriausybė paskelbė subsidijų programą, kurios vertė — 4 milijonai eurų šiais metais, kad padėtų studijoms ikigamybinėje žaidimų kūrimo stadijoje. Programos tikslas — remti nepriklausomas studijas, jiems kuriant prototipus, kuriuos jie galėtų parodyti leidėjams. Ši programa yra dalis bendresnio fondo multimedijos plėtojimui ir siekia remti originalius žaidimų projektus, kurie yra kūrybiniai, bet kartu gali atnešti komercinę sėkmę. Projektų dosjė turi būti pateikti iki rugsėjo pirmosios dienos.

AFGANISTANO MIESTE UŽDARYTOS ŽAIDIMŲ PARDUOTUVĖS



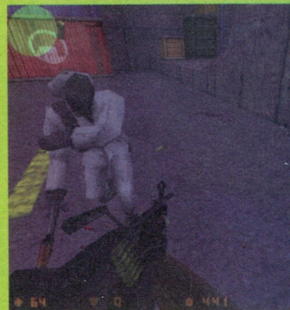
Afganistano mieste Džalalabade policija teigia uždariusi daugiau nei 300 vietinių vaizdo žaidimų parduotuvių. Uždarymo priežastis — teigiama, kad parduotuvės „gadina jaunų žmonių moralę". Taip elgtis įsakė rytinės Nangarharo provincijos vyriausybė, kuriai vadovauja konservatyvus gubernatorius.
Panašių priemonių imtasi ir kitose Afganistano vietose. Praėjusį gruodį žaidimų parduotuvės buvo uždarytos ortodoksų musulmonų teisėjo, bet vėl atsidarė su „kam per 16" amžiaus apribojimu.

DIABLO KŪRĖJAI PALIEKA *BLIZZARD*



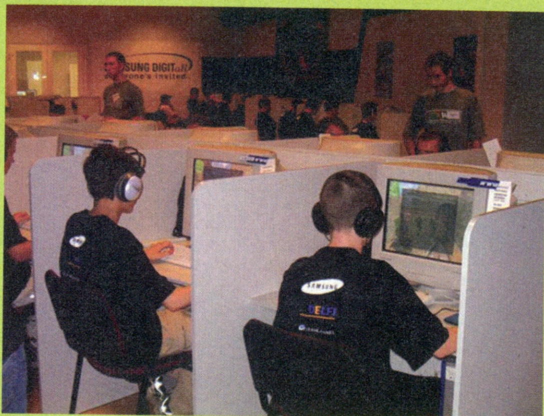
Blizzard Entertainment atskleidė, kad *Blizzard North* įkūrėjai Erikas Šeferis, Maksas Šeferis ir Deividas Brevikas bei *Blizzard* viceprezidentas Bilas Roperis paliko *Blizzard* studiją.
Koks bebūtų netikėtas šis pranešimas *Diablo* žaidimų gerbėjams, dar keisčiau yra tai, kaip greitai grupė nusprendė palikti kompaniją. Roperis komentavo šį sprendimą, kad jį sąlygojo daugelis pastarųjų įvykių. Buvęs viceprezidentas pripažino, kad sprendimą lėmė neaiški *Vivendi Games* padalinimo situacija. „Mes norėjome tam tikru lygiu dalyvauti priimant sprendimus, tačiau to nebuvo leista. Dėl žmonių, su kuriais dirbame, interesų mums turėjo būti leista pakalbėti su žmonėmis, priimančiais sprendimus ir žinančiais, kas vyksta".
Tikėtina, kad ketvertas suformuos naują žaidimų kūrimo studiją, tačiau grupė dar jokių tvirtų planų nepaskelbė. Savo ruožtu *Blizzard* tvirtina, kad šis pasitraukimas neturės įtakos nė vienam kuriamam žaidimui.
Neaišku, ar šis žingsnis kaip nors paveiks derybas dėl *Vivendi* žaidimų padalinio, tačiau *Blizzard* visada buvo pagrindinis *Vivendi* žaidimų turtas, o tai, kad diskusijų apie pardavimą metu ją paliko pagrindiniai darbuotojai, neturėtų sustiprinti kompanijos derybų pozicijos.
Netrukus po to *Blizzard* pranešė, kad jų vyriausias programuotojas Rikas Seisas vadovaus *Blizzard North* padaliniui. Seisas prie *Blizzard North* prisijungė 1994–aisiais ir buvo vienas pirmųjų darbuotojų. Prieš tai, kol studijos neįsigijo *Blizzard*, ji vadinosi *Condor*. Seisas buvo vyresnysis *Diablo* ir vadovaujantis *Diablo II* programuotojas bei technologijos direktorius.

VALVE NORI *HALF–LIFE* FILMO



Pasak reportažo *Variety*, *Valve* aktyviai kalba su Holivudo studijomis apie *Half–Life* filmo projektą. Kalbos apie naują filmą pasklido po to, kai didžiulio dėmesio susilaukė *Half–Life 2* filmas E3 parodos metu, o *Valve* vadovas Dagas Lombardi teigė, jog *Valve* ieško projekto, kuris praplėstų žaidimo elementus, o kartu ir padidintų franšizės auditoriją. Kol kas kalbos yra tik bendros ir apie jokias detales informacijos nepateikta.

WCG LIETUVOS ATRANKINIS ETAPAS



Liepos 26–27 dienomis Vilniuje, interneto kavinėje „Samsung Arena" vyko atrankinės *World Cyber Games* (WCG) žaidynės. Iš daugiau kaip 110–ies internetu užsiregistravusių Lietuvos kompiuterinių žaidimų mėgėjų, 64 stipriausieji atstovaus šalį WCG Baltijos turnyro finale, kuris vyks rugpjūčio 22–23 dienomis Rygoje. Čia lietuviai susikaus su geriausiais Latvijos ir Estijos žaidėjais. Daugiausia lietuvių dalyvaus *Counter Strike* turnyre — į Rygą važiuos net 40 žaidėjų (8 komandos). Be jų, savo meistriškumą išbandys ir 9 žaidėjai, tapę geriausiais *Unreal Tournament* turnyre, bei 15 geriausių *Warcraft III* strategų.

WCG čempionato organizatorius *International Cyber Marketing* prognozuoja, kad WCG Baltijos turnyro finale dalyvaus apie 200 kompiuterinių žaidimų žaidėjų, tačiau tik 11 stipriausių žaidėjų iš Lietuvos, Latvijos bei Estijos bus paskelbti nugalėtojais ir turės teisę dalyvauti didžiajame finale Seule (P. Korėja), kuriame rungsis dėl piniginių prizų. Kaip ir Lietuvos atrankiniame etape, Baltijos šalių finale žaidėjai varžysis *WarCraft III*, *Unreal Tournament* ir *Counter Strike* rungtyse.

Praėjusiame PC Klubo numeryje trumpai pristatėme čempionatą, tad dabar norime tik priminti, kad *World Cyber Games* yra didžiausias tarptautinis kompiuterinių žaidimų čempionatas, kuriame varžosi žaidėjai net iš 56 pasaulio šalių. Lietuvos atstovai jame dalyvauja pirmą kartą. Tikėkimės, lietuviams pavyks įrodyti savo pranašumą Rygoje ir iškeliauti į Pietų Korėją. Apie WCG Baltijos turnyrą skaitykite sekančiame PC Klubo numeryje.

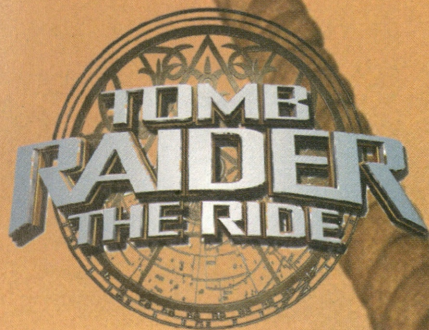


BAIGĖSI LIETUVOS GP4 ČEMPIONATAS



Praėjusiame PC Klubo numeryje pasakojome apie Lietuvoje vykstantį virtualų Formulės 1 čempionatą *GP4 Live 2003*, kuris jau baigėsi. Paskutiniai du čempionato etapai vyko labai įdomiai. JAV Grand Prix (50–asis etapas Lietuvos čempionato istorijoje!) pirmąją pergalę iškovojo Vario. Kartu tai buvo pirmoji ne kauniečio iškovota pergalė. Paskutiniame etape Japonijoje eilinę pergalę iškovojo Mariuzzz (Renault komanda), dar kartą įrodydamas, jog buvo geriausias.

Laimėtojas Mariuzzz per uždarymą dar kartą išlaikė „čempionišką taurę" bei laimėjo ThrustMaster F1 FFB vairą. 2–9 vietas užėmę pilotai apdovanoti originaliais GP4 žaidimo CD. Konstruktorių įskaitoje laurus pelnė taip pat Renault komanda. Uždarymo metu vyko ir naujojo žaidimo *F1 Challenge 99–02* išbandymas. Jis buvo labai sėkmingas, nebuvo patirta jokių techninių problemų. Šis žaidimas ir taps sekančio čempionato varžybų lauku. Jis prasidės rugsėjo 6 dieną ir tęsis iki sausio 31–osios. Jau žinomi ir keli naujojo sezono reikalavimai: 12 ratų kvalifikacija, valdymas vairais, visiška bolido derinimo laisvė bei neautomatinės greičių dėžės naudojimas. Pirmieji sezono bandymai BMS Megapolyje Kaune prasideda jau rugpjūčio 2 dieną.



TEMA: Tomb Raider ir Lara Croft

Lara Kroft

Pradėkime nuo pagrindinės „Tomb Raider" varomosios jėgos — herojės Laros Kroft. Šis personažas per savo gyvavimo metus tapo atskira virtualia asmenybe, turinčia savo biografiją, charakterį ir sugebėjusia pakerėti ne tik žaidėjus, bet ir kitus pramogų mėgėjus.

ISTORIJA

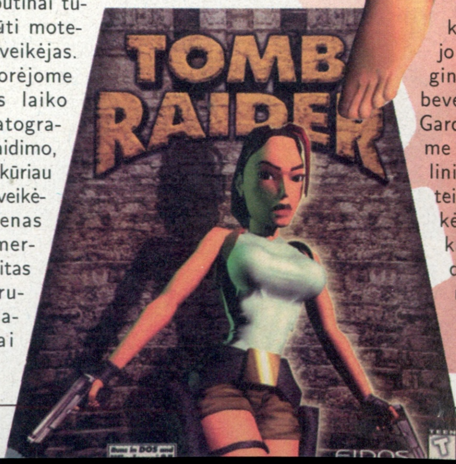
1968–ieji, Valentino diena. Vimbeldono ligoninėje Lordui ir Ledi Hensingli Kroft gimė dukra. Nuo 3 iki 11 metukų ją namuose mokino privatus mokytojas, tada ji įstojo į Vimbeldono aukštąją mokyklą mergaitėms, vėliau — į Gordonstouną. Šioje mokykloje ji atrado savo aistrą laipiojimams uolomis ir Škotijos kalnams (ji taip pat mokėsi šaudymo, tačiau tai jai buvo greitai uždrausta dėl „per didelio entuziazmo"). Kai Larai suėjo 18, kiekvienas suprato, kad joje verda nuotykių ir „laukinio" gyvenimo troškimas, tačiau tėvai tikėjo, kad ją galima kruopščiai išauklėti į „tinkamą aukštuomenės gyvenimui" merginą ir išsiuntė į Šveicarijos mergaičių mokyklą, kur geriausi specialistai turėjo ją paruošti aukštuomenės gyvenimui. Pabaigusi ją, Lara turėjo būti sutuokta su Faringdono Grafu.

Tačiau mokydamasi Šveicarijoje Lara užsiėmė ekstremaliu slidinėjimu ir atostogas praleido slidinėdama Himalajuose. Grįžtant jos lėktuvas sudužo giliai kalnuose, o ji vienintelė išliko gyva. Kažkokiu būdu jai pavyko išlikti ir po dviejų savaičių kelionių ji surado kalnų kaimelį. Tada jos gyvenimo kelias pasikeitė. Ji suprato, kad savimi jaučiasi tik keliaudama viena. Lara Kroft nusprendė tapti nuotykių ieškotoja.

... arba galima į visa tai pažiūrėti iš kitos pusės: Lara Kroft gimė kompiuterio ekrane vaizdo žaidimų studijoje „Derby" maždaug 1995–aisiais. Pirmiausia ji buvo pieštuku pieštas eskizas ant popieriaus, po to — keletas detalesnių spalvotų iliustracijų. Toliau buvo nubrėžtos jos esminės linijos kompiuterinės 3D grafikos programa. Šioje stadijoje Lara atrodytų kaip skulptūra iš vielų. Tada figūrą apgaubė „oda" — buvo uždėti spalvoti paviršiai, šešėliai, ir ji tapo panaši į žmogų. Galiausiai ji buvo animuota: išmoko vaikščioti, verstis salto, bėgioti ir prisitraukti prie uolėtų pakraščių. Tuo pat metu aplink ją buvo sukurti virtualūs pasauliai, kurie jos fizines savybes išbandys iki pat ribų.



Laros Kroft „tėvas" — jaunas menininkas Tobis Gardas. „Kai man kilo mintis apie „Tomb Raider", — dabar pasakoja Gardas, — tai nebūtinai turėjo būti moteriškas veikėjas. Mes norėjome realaus laiko kinematografinio žaidimo, ir aš sukūriau keletą veikėjų: vienas buvo mergina, kitas — vyrukas. Galiausiai mes supratome, kad žaidime bus labai daug siužeto elementų, tad negalėjome pasilikti abiejų veikėjų ir išsirinkome vieną." Kurį reikėjo rinktis? Tuo metu mergina žaidimo herojė buvo beveik negirdėtas dalykas. Gardas pasakoja: „Sulaukėme didelio reklamos padalinio pasipriešinimo, kurie teigė, kad žaidimai su veikėjomis merginomis niekada nebuvo gerai parduodami." Vis tik „Core" pasirinko Larą kaip



Tęsinys 8-ame puslapyje ▶

„Tomb Raider“ žaidimai

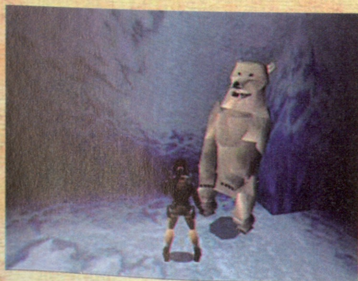
Pirmasis „Tomb Raider“ žaidimas pasirodė 1996–ųjų lapkritį. Tuomet, pačioje pradžioje, jis dizainu ir idėjomis buvo lyginamas su serija „Capcom Resident Evil“, tačiau iš karto išsiskyrė savo judėjimo laisve ir eigoje atkuriamomis 3D aplinkomis. Žaidimas nėjo jau įprastu „pirmojo asmens“ keliu, o efektyviai naudojo trečiojo asmens perspektyvą.

Pirmoje „Tomb Raider“ serijoje Lara savo kelionėse „Natla Technologies“ užsakymu ieškojo į tris dalis padalinto Atlanto palikuonio. Larai teko apsilankyti Peru, Egipte, Romos imperijoje ir dingusiame Atlantidos mieste.



Tuomet pasirodęs žaidimas stulbino savo išvaizda. Lara tyrinėjo labai vešlias ir gyvybingai atrodančias aplinkas bei buvo apsiginklavusi įvairiais ginklais: pusiau automatiniu „Koltu“, pora pistoletų, šratiniu šautuvu, „Uzi“ ir kitomis ginkluotės gėrybėmis. Be ginklų atakų, Lara galėjo vaikščioti, bėgioti, šokinėti, nardyti, stovėti ant rankų, kaboti ant uolų ir pakraščių bei šaudyti atlikdama išsisukinėjimo manevrus. Laimei, kūrėjai išdirbo automatinio taikymosi sistemą, tad nereikėjo būti tiksliems.

Savo nuotykių metu Lara susidūrė su daugybe pavojų: riedulių, siūbuojančias ašmenimis, spygliuotomis duobėmis ir kitais suktais spąstais. Netruko ir gyvų pavojų: lokių, liūtų, gorilų ir netgi dinozaurų. Tipiška „Tomb Raider“ žaidimo „geimplėjaus“ seka vykdavo maždaug šitaip: bėgi koridoriumi, įjungi jungiklį, grįžti kur pradėjai, praslenki pro peilius, peršoki ant atbrailos, po to — dar aukščiau, iššaudai puolančius gyvūnus, randi išėjimą, neri į vandenį, plauki ir ieškai išlipimo vietos, išlipi ir vėl kovoji su žiauriais gyvūnais. Teko spręsti ir nemažai galvosūkių, ieškoti vaistinėlių, šaudmenų ir kitų gyvybę palaikančių dalykų. Apskritai kiekvienas Laros žingsnis buvo kova už savo gyvybę. „Tomb Raider“ buvo puikiai įvertintas visose kategorijose daugybės geriausių žaidimų leidinių.



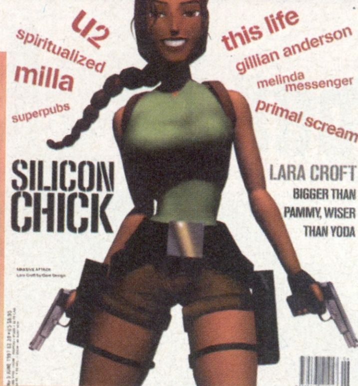
Po dvejų metų pasirodė „Tomb Raider Gold“: tas pats žaidimas su papildomais keturiais lygiais. Dviejuose „Unfinished Business“ lygiuose Larai teko sunaikinti slaptą ateivių veisyklą Atlantidos mieste, o lygiuose „The Shadow of the Cat“ žaidėjai grįžo į Khamūno miestą.

Žaidimo tęsinys „Tomb Raider II: Starring Lara Croft“ (atkreipkite dėmesį, jau antrame žaidime Lara buvo minima pavadinime) pasirodė 1997–aisiais. Šiame epizode Lara ieškojo legendinio Ksiano durklo. Buvo tikima, kad šį durklą įsmeigus į žmogaus širdį, žmogus įgaus drakono galių. Kartą senovės Kinijos imperatorius įgavo šią galią ir ilgai valdė Kiniją bei jos teritorijas. Kai jis galiausiai buvo nugalėtas, Tibeto vienuoliai išėmė durklą ir paslėpė Didžiojoje Kinijos sienoje. Čia ir prasideda antrasis Laros nuotykis, kuris vėliau nuveda į Veneciją, Italiją ir Tibetą.

Larai ši kelionė nebuvo lengva, jai kelią pastodavo durklą ir jo legendą garbinantis kultas Fiama

Tęsinys 9 -ame puslapyje ▷





atsvarą raumeningiems ir bukiems bičams, tuo metu vedusiems vaizdo žaidimus į priekį. Niekam ne paslaptis, kad jie buvo velniškai teisūs: viso „Tomb Raider" parduota 26 milijonai vienetų, o jų pelnas sukasi apie 1 milijardą JAV dolerių.

PASAULINĖ MANIJA

Laros Kroft žaidimai buvo štampuojami kasmet prieš Kalėdas ir visi iki vieno buvo tiesiog išgraibstomi (apie „Tomb Raider" žaidimus skaitykite dešinėje pusėje).

Be savo grožio, Lara pasižymėjo ir protu. Pasak jos biografų, ji parašiusi keletą kelionių knygų: „Tyrannosaurus Is Jawing at My Head" ir jos tęsinį „Slaying Bigfoot". Tačiau Lara aiškiai neskaito laikraščių ir nežiūri televizoriaus, nes nė viename jos nuotykyje neatsispindi tai, kad ji tapo tarptautine žiniasklaidos numylėtine.

Pirmosios Laros manijos apraiškos ilgai laukti nereikėjo. Netrukus po žaidimo pasirodymo 1996–aisiais Liverpulio vartininkas Deividas Džeimsas aiškino „Times", kad žaidė blogai, nes iki išnaktų žaidė „Tom Raider", o „Prodigy" pripažino, kad jų albumas vėluoja dėl panelės Kroft apsėdimo.

Staiga Lara atsirado visur: komiksuose, plastikinėse figūrėlėse, kortose ir kituose vaikams skirtuose produktuose, kurie buvo parduodami greitai it karštos bandelės. Tada ėmė rastis ir žiniasklaidos dėmesys. 1997–aisiais Lara pasirodė ant „Face" viršelio — ne tik pirmą kartą žurnalas viršeliui panaudojo skaitmeninį žmogų, bet jai buvo leista uždengti žurnalo pavadinimą. Viduje Lara pozavo vakarine suknele reklamuodama „Uzi". Netrukus po to ėjo pasirodymai žurnaluose „Newsweek", „Rolling Stone", „Time", vaidmuo „Die Artze" vaizdo klipe. Kaip bebūtų, sėkmingiausias reklaminis darbas prasidėjo 1999–aisiais, kai Lara „susidėjo" su „Lucozade" — apelsininiu sportiniu gėrimu. Buvo išleista krūva televizijos ir kino reklamų. Pirmojo filmo „Lara Kroft Tomb Raider" metu šis gėrimas net laikinai buvo pervadintas į „Larazade".

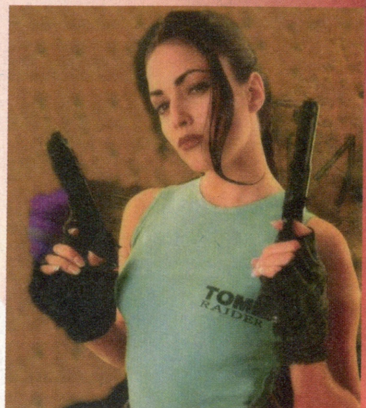
MODELIAI

„Gyvą" Larą Kroft jau matėme didžiajame ekrane ir nors jos „žmogiškasis" įvaizdis dabar priklauso aktorei Angelinai Joly, Larą nuo pat jos sukūrimo pradžios parodų metu ir kuriant naujus žaidimus teko įasmeninti ne vienai merginai.

Nors pačia pirmąja oficialia Lara Kroft tapo Nataly Kuk, tačiau ji pasirodė tik keliose nuotraukose. Pirmąja „tikra" žmogiškąja Lara Kroft tapo Indėnų kraujo turinti manekenė Rona Mitra, pasirodžiusi 1996–ųjų ir 1997–ųjų metų E3 parodose. Jos populiarumas greitai beveik prilygo Laros Kroft populiarumui ir buvo paskleisti gandai, jog jos tėvas, garsus plastikos chirurgas, jai atliko ne vieną operaciją, kad Mitra taptų panašesnė į Larą. Mergina, žinoma, tai paneigė. „Core" taip pat kaip įmanydama stengėsi išvengti tokių sulyginimų ir neleido Mitrai kalbėti Laros vardu to, ko nebuvo suderinę, tačiau tai buvo praktiškai neišvengiama — „alkani" gerbėjai ir žurnalistai išpešdavo visą įmanomą informaciją. Beje, gerbėjams, priešingai nei „Core", Mitra labai atitiko Larą ir apklausų duomenimis iki šiol išliko pačia mėgiamiausia „žmogiškąja" Lara.

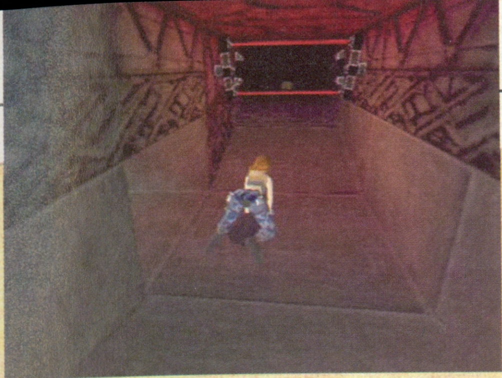
Kaip bebūtų, „Core" bendradarbiavimas su Mitra nutrūko, ir jos vietą pakeitė naujas modelis Vanesa Demua. Ji gan neblogai vaidino Larą, tačiau šis vaidmuo, jai, rodos, nebuvo patogus. Vanesa buvo rami ir negyvybinga — priešingai nei savo fotografijose. Be to, ji nelabai atitiko

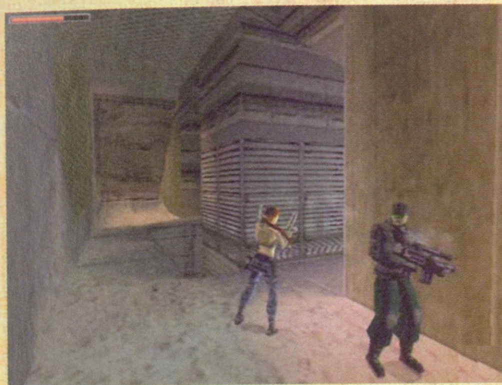
Tęsinys 10 -ame puslapyje ▷











kenkėjus vidury sniegų ir ledynų. Kiti lygiai nuvedė Larą į spąstų prikimštus bunkerius, lydyto aukso kupinas laukinių genčių gimtines ir miško vietoves.

Lygiai po metų, 1998-ųjų lapkričio mėnesį, pasirodė „Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft". Britų jūreiviai aptiko Žemės gelmėse palaidotą meteoritą ir be jokių dvejonių puolė knaisiotis po jį ir ieškoti artefaktų. Iš kelionės grįžo tik vienas jūreivis.

Dabartiniais laikais tyrinėjimų kompanija nusprendžia iškasti giliai lede palaidotą medžiagą ir aptinka substanciją, kuri gali keisti genus, lemiančius gyvų organizmų sandarą. Pakeitus šiuos genus, galima sukelti revoliuciją ir „paįvairinti" gyvybės formas. Lede randamas ir puikiai išlikęs vienas iš jūreivių, tad tyrėjai pradeda ieškoti su juo susijusių artefaktų. Tuo tarpu Lara Kroft ieško vieno iš šių artefaktų Indijoje.

Žaidimas nebuvo linijinės struktūros, Lara tyrinėjo įvairias pasaulio vietoves nuo Arktinio Žiedo iki Pietų Ramiojo vandenyno salų. Atsitiktine lygių parinkimo sistema, žaidimas vystosi pagal žaidėjo priimtus sprendimus. Yra keturi lygiai su daugybę pasirenkamų kelių.

Ši netiesinė žaidimo konstrukcija praturtino „Tomb Raider" žaidimo „geimplėjų" paslaptingumu ir intrigomis. Čia buvo daugiau nei 16 lygių, tad „Adventures of Lara Croft" buvo išties turtingas žaidimas.

Kaip ir priklauso, Lara išmoko naujų judesių: siūbuoti ant virvių, greitai bėgti ir šliaužti. Buvo pristatyti ir nauji grafiniai elementai: dinaminiai apšvietimo, nauji vandens efektai, patobulintos tekstūros ir sukurta nauja animacija. Lara apsiginklavo nauju „Desert Eagle" pistoletu, raketsvaidžiu ir MP-5.

Priešai taip pat nebuvo pamiršti: čia Larai teko susidurti su gyvatėmis ir krokodilais. Taip pat gyvenimą sunkino snaiperiai ir skraidantys padarai. Kaip bebūtų, šis žaidimas buvo kiek lengvesnis už antrąjį „Tomb Raider", o jo galvosūkiai ir lygiai buvo įvairesni. Daugumai žaidėju jis tapo mėgiamiausiu serijos žaidimu.

Kita serija, tiksliau — papildinys „Tomb Raider: The Lost Artifact", užbaigia „Tomb Raider III" įvykius. Šiame priede rasime penkis naujus lygius, kur Lara keliauja iš Škotijos pilies į Prancūzijos katakombas ir ieško objekto, žinomo kaip Prarastasis Artefaktas.

„Tomb Raider: The Last Revelation". Išmetę iš pavadinimo skaičiuką ir, kaip bebūtų keista, herojės vardą, kūrėjai lygiai po metų tęsė Laros nuotykius. Šiame epizode Lara grįžo atgal į vieną savo mėgiamiausių vietų — Egiptą. Žaidėjai keliauja per Kairą, Karnaką, Gizą, Karalių slėnį ir Aleksandriją. Patekusi į Seto kapavietę ji randa intriguojantį amuletą. Nuėmusi amuletą, ji išlaisvina Seto rūstybę: jis reinkarnavosi, kad galėtų sukelti masinius naikinimus. Dabar Larai tenka išgelbėti žmoniją: surinkti visus reikiamus elementus ir artefaktus, kad teisingai atliktų ritualą, amžiams

Tęsinys 11-ame puslapyje ▷

Nera. Vėliau Tibete jai kelią pastoja kariai–vienuoliai, su kuriais kautis daug sunkiau, nei kulto samdiniais.

Antrajame „Tomb Raider" išliko dauguma originaliojo žaidimo savybių. Be įprastų judesių, Lara jau mokėjo laipioti sienomis, šokdama apsisukti 180 laipsnių kampu, suktis po vandeniu, bristi per seklius vandens telkinius ir uždegusi signalines raketas apšviesti kambarius. Taip jos tyrinėjamos vietovės prasiplėtė ir ji galėjo keliauti po tamsias olas ir tunelius.

Nors dauguma Laros priešų dabar buvo žmonės, teko susidurti ir su naujais gyvūnais: varnomis, sniego žmonėmis ir kitais neįprastais padarais. Lygiai buvo sudaryti panašiai kaip pirmame žaidime, tačiau jų išvaizda buvo visiškai nauja. Kapų plėšikė galėjo naudotis ir keliais naujais ginklais: M-16 ir povandeniniu harpūnu.

„Tomb Raider II" pasižymėjo klaikiais galvosūkiais, nors kai kuriems žaidėjams pirmojo žaidimo galvosūkiai patiko labiau, o šie pasirodė per sunkūs. Tačiau patys lygiai buvo smagesni, juose buvo daugiau atviresnių erdvių.

Kaip ir po pirmojo žaidimo, buvo išleistas „Tomb Raider II Gold" su penkiais papildomais lygiais. Į žaidimą jie įsimaišė Larai jau bebaigiant keliones ir ruošiantis namo. Pakeliui į namus ji sužinojo, kad grupė samdinių ir lobių medžiotojų užėmė rezidenciją gynybiniuose Aleutų salų regionuose. Tad ji dar labiau apsiginklavo ir baisiai nubaudė



žaidėjų įsivaizduojamą Larą — jos kūno sudėjimas buvo per daug grakštus. Apskritai, Demua Lara buvo tarsi katalikiška mokinukė ir modelis greitai dingo.

1998–ųjų E3 parodoje jau dalyvavo kitas modelis — 24 metų Nelė Makendriu. Daugelio gerbėjų nusiminimui, ji kūrė gan grėsmingą Laros įvaizdį. Tiesa, šiai merginai pasirodžius ant žurnalo „Playboy" viršelio, aukščiausias Londono teismas įsakė užklijuoti lipdukus ant 20000 žurnalų ir uždengti „Tomb Raider" pavadinimą.

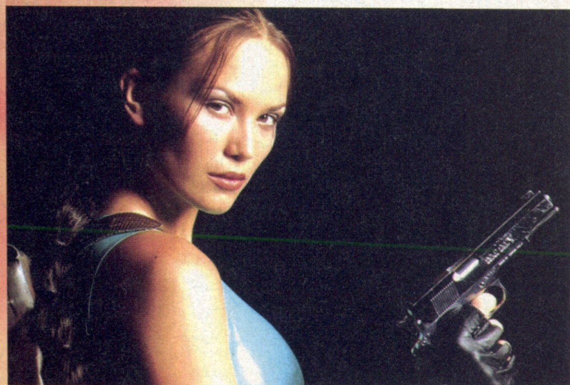
Dar viena manekenė, tapusi Lara Kroft, tiesa, tik Brazilijoje, buvo Ellen Roche. Ji, kaip ir minėtoji Nelė, pasirodė Brazilijos žurnale „Playboy", tiesa, neminint „Tomb Raider" pavadinimo.

1999–ųjų E3 parodoje Lara pasirodė kitu pavidalu — tai buvo 25–erių olandų manekenė Lara Weller. Nors ji visai neblogai vaizdavo Larą, gerbėjai buvo pripratę prie Makendriu, ir Weller nesulaukė tokio didelio dėmesio.

Nuo 2000–ųjų iki 2002–ųjų Laros Kroft vaidmenį perėmė modelis iš Jungtinės Karalystės Lucy Clarkson. „Eidos Interactive" pripažino, kad ši manekenė turėjo tinkamą požiūrį, išvaizdą, ir, ką čia slėpti, fizines proporcijas, atitinkančias kompiuterinę Larą Kroft.



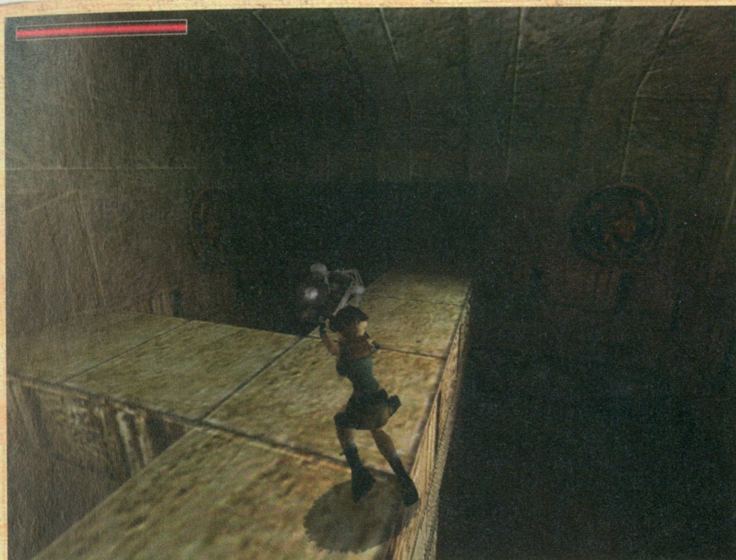




Tuo pat metu Laros modeliu tapo visiems žinoma Oskaro laureatė aktorė Angelina Joly. Ji patiko ir žiūrovams, ir kompanijai. Aktorė ne tik nepaprastai tiksliai vaidina Larą, bet duoda daugiau, nei tik paprastas modelio pamėgdžiojimas. Ji Larai iš tiesų suteikė tvirtą asmenybę.

Tačiau „Core" neapsiribojo vien tik modeliu, skirtu iš esmės kinui. Kompanija nusprendė skelbti konkursą naujam Laros Kroft veidui ir kūnui, kurį laimėjo Džill de Long iš Olandijos. Pagal šią merginą ir buvo kuriama nauja Lara Kroft išvaizda žaidimui „Angel of Darkness". ⊠





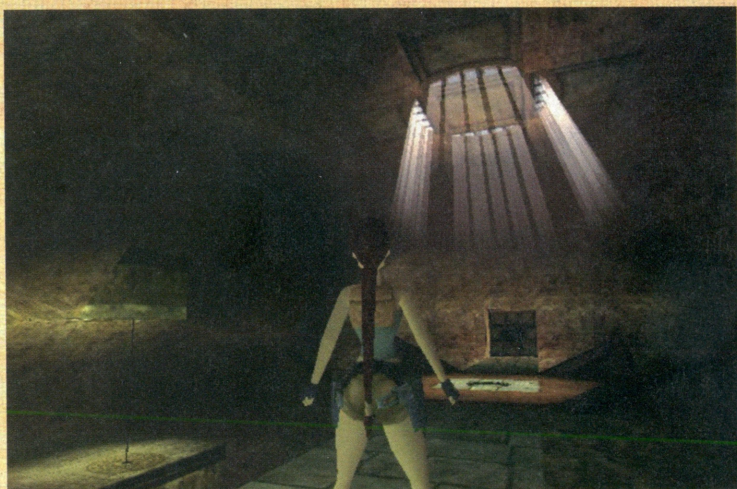
žibintais, ir taip gauti taktinius ginklus. Ji net gali žiūrėti pro žiūronus ir šaudyti pirmojo asmens perspektyva bei rinktis taikinius. Patobulintas ir priešų DI: dabar jie naudoja panašią taktiką, kaip ir pati Lara. Vis dėlto „The Last Revelation" išlieka „Tomb Raider" žaidimu, o vadinami „atskleidimai" yra ne tokie didžiuliai. Tiesa, žaidimo pabaigoje laukia nemenkas siurprizas.

Paskutiniajame „istoriniame" žaidime „Tomb Raider: Chronicles" Lara yra dingusi ir galbūt žuvusi. Gali pasirodyti keista, kaip galima žaisti su mirusiu veikėju, tačiau viskas gan paprasta: valdote Larą jos prisiminimuose. Po jos laidotuvių draugai susirenka Kroftų dvare ir pasakoja istorijas apie jos nuotykius, kurias jūs ir žaidžiate. Viename epizode atsiduriate Romoje, kitame — rusų povandeniniame atominiame laive, vėliau — Airijos dykynėse, o dar kitame susikaunate su vienu iš pasakotojų.

Šį kartą žaidimas vėl labiau orientuotas į galvosūkių sprendimą. Tačiau kūrėjai neapsiribojo vien tik įprastais blokų stumdymais. Jų pažadai pasiūlyti kažką naujo buvo visai neblogai išpildyti. Lara dabar naudoja slaptumą. Žinoma, to nesulyginsi su „Splinter Cell", tačiau „Tomb Raider" žaidimo „geimplėjus" tikrai tapo įdomesnis.

Čia ir baigiasi Tomb Raider žaidimų istorija. Dabar, po ilgai užsitęsusio laukimo pagaliau galime versti sekantį puslapį. Pasitikite - "Lara Croft Tomb Raider: the Angel of Darkness".

uždarysiantį Setą jo kapavietėje. Vienu iš esminių žaidimo elementų tampa amuletas, „atrakinantis" daugelį žaidimo vietovių.



Nors „The Last Revelation" išlieka tradicinių „Tomb Raider" žaidimu, naujovių jame išties nemažai. Ryškiausiai pakeista pati herojė. Dabar Lara atrodo ir kalba kitaip, animacijos scenose moka judinti lūpas ir mirksėti akimis. Taip pat ji naudodamasi ginklais gali spręsti galvosūkius. Be to sprendžiant galvosūkius reikia naudoti ir kitus daiktus: kompasą, ratus, sprogdiklius, virves, netgi Rubiko kubą.

Žaidimą paįvairina ir dienoraščio sistema, kuriame kaupiama detali informacija apie jos keliones, o užstrigus pasiūlo patarimų ir užuominų.

„The Last Revelation" yra „Core" bandymas vėl sužadinti žaidėjų jausmus, tarsi jie pirmą kartą žaistų „Tomb Raider". Žaidimo pradžioje Lara yra 16 metų ir tik pradėję žaisti sužinote apie jos praeitį. Čia gausu galvosūkių, o nuotykių ir veiksmo sekos labiau sumaišytos, nei „Tomb Raider III". Kitas svarbus dalykas — nauja FMV animacijos intarpų sistema. Dabar žaidimo vaizdai nepastebimai pereina į FMV ir taip stumiamas siužetas. Animacinių intarpų metu bendraujate su veikėjais ir taip sujungiate segmentus į visumą.

Šį kartą Lara nebeturi tiek ginklų kaip seniau, tačiau ji turi galybę kitų daiktų. Nusiėmusi deglą nuo sienos ji gali jį panaudoti keliaudama tamsiomis vietovėmis. Ji gali kombinuoti daiktus, pavyzdžiui, pistoletus su



Platintojas Lietuvoje: GNT Lietuva | Data: 2003 liepos 2 | Kaina: 139,99 Lt

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

JŪS LAUKĖTE JOS? JI SUGRĮŽO!



Bene populiariausias visų laikų vaizdo žaidimų serialas sugrįžta. Visiems Laros Kroft gerbėjams daugybę nervų sugadinę vis nesibaigiančiais žaidimo išleidimo atidėliojimais, kūrėjai galų gale į rinką paleidžia naują serialo dalį — *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Ką gi, atrodo žaidime lyg ir nieko ypač naujo nėra, tačiau jau klasika tapę Laros šokinėjimai, laipiojimai, bėgiojimai, plaukiojimai kaip „vežė“ visus jos fanus taip ir „veš“ naujoje kapų plėšikės nuotykių epopėjoje. Daugelį kartų atidėtas žaidimo išleidimas turėjo garantuoti, kad *Tomb Raider: Angel of Darkness* bus praktiškai idealus žaidimas. Deja, tai ne visai tiesa. Nemažai grafinių klaidų ir ne labai parankus valdymas tiesiog žaloja visais kitais atžvilgiais beveik idealų žaidimą.

Naujoje *Tomb Raider* dalyje šaunioji nuotykių ieškotoja Lara Kroft keliauja į Paryžių, Prahą ir kitas ne mažiau pavojingas vietas:). Žaidimas prasideda Paryžiuje, visai nemenku Laros Kroft ir jos patarėjo ginču, kuris baigiasi visai netikėtai. Patarėjas nužudomas ir Lara, kaip galima numanyti, tampa pagrindine įtariamąją. Todėl pirmąją žaidimo dalį tenka slapstytis ir bėgti nuo teisėsaugos pareigūnų. O ieškoti atsakymų besivejant įstatymų pakalikams pakankamai sudėtinga. Be to visą Paryžių siaubia kažkoks mistinis serijinis žudikas. Visa tai sujungus į vieną vietą ir gauname trilerį, pavadinimu *Tomb Raider: Angel of Darkness*.

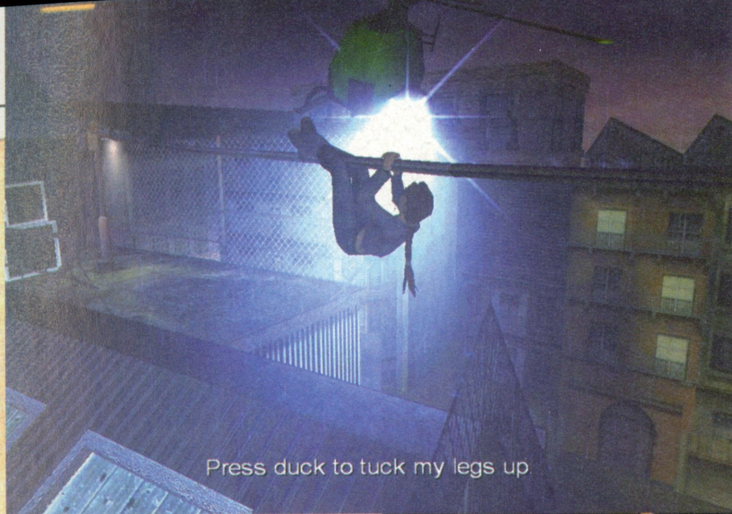
Prie viso šio trilerio ilgainiui prisideda ir dar viena pakankamai įdomi istorija. Pasirodo, mirusysis patarėjas kažkaip buvo susijęs su paslaptingais piešiniais, turinčiais savyje nemažą magijos užtaisą. Larai tenka išsiaiškinti ir šį „nuodėmingą“ klausimą. *Angel of Darkness* istorija atsiskleidžia palaipsniui ir skirtingais būdais, pavyzdžiui, kada Lara suranda svarbius dokumentus, kalba su kitais veikėjais ar stilingų animacinių intarpų metu.

Įdomi istorija greičiausiai ir vers eilinius žaidėjus (ne Laros Kroft gerbėjus) stumtis į priekį per žaidimą ir vykdyti įvairius kvestus, kadangi *Tomb Raider: Angel of Darkness* „geimplėjus“ ne visą laiką yra žavus ir nuotaikingas.





Kaip ir ankstesniuose žaidimuose, Lara Kroft turi visus klasikinius judesius. Ji gali šoktelti aukštai ir toli kai stovi, šoktelti dar aukščiau ir toliau kai bėga, kabarotis įvairiomis atbrailomis, plaukioti po vandeniu, nusitaikyti ginklu į bet kokį priešininką ir t.t. Pakankamai naujas reiškinys *Tomb Raider* žaidime — sėlinimo režimas ir aplinkos apžvelgimas iš už kampo. Sėlinimo režimai jau tampa vos ne privalomas bet kokio žaidimo atributas, tačiau žaidime *Tomb Raider* jis praktiškai nereikalingas (pa-



įveiksite. Tiesa, galvosūkiai niekad nesibaigia, tad reikia nuolat stebėti aplinką ir netgi pasikonsultuoti su buvusio globėjo dienoraščiu.

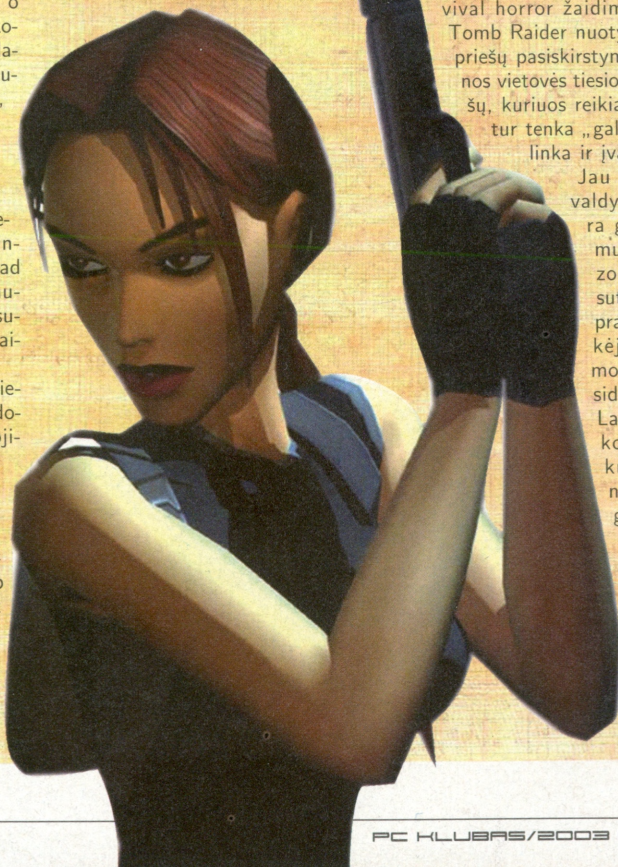
Įvairovės *Angel of Darkness* žaidimui tikrai netrūksta. Keliose scenose netgi reikia valdyti ir kitą herojų — Kurtisą Trentą. Šios scenos labiau primena sur-



prasčiausiai mados šauksmas:), kadangi visi priešininkai yra gan kvaili, o be to ir pati Lara yra nuostabiai taikli bei galinti sutvarkyti visus reikalus be jokių sėlinimo mados šauksmų :).

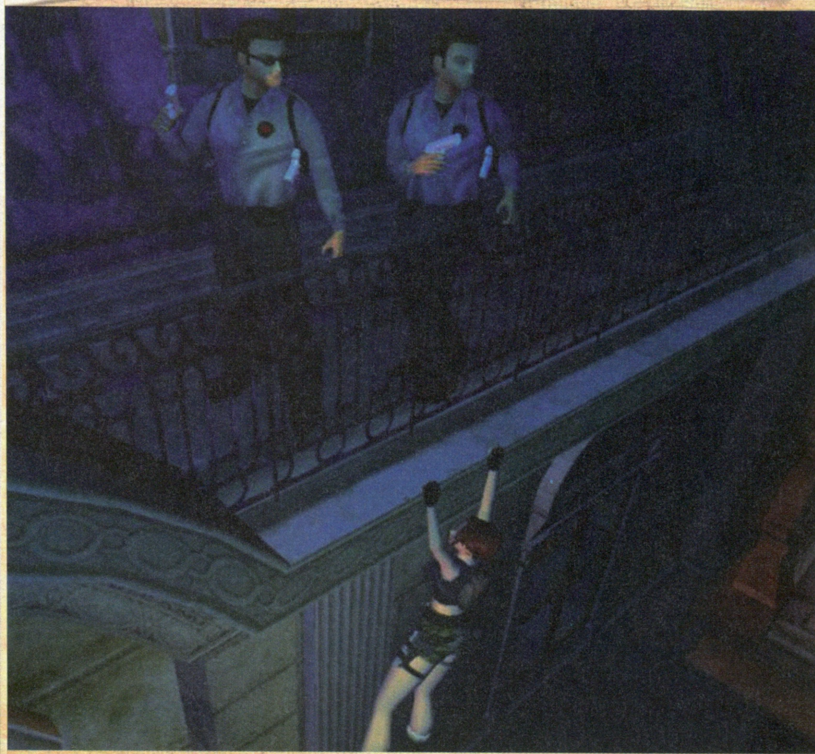
Bene pagrindinis iškart į akis krentantis dalykas, kad pati Lara Kroft, praėjus nemažai laiko po paskutiniojo žaidimo, yra praradusi savo formą :). Esmė tame, kad tik pradėjus žaisti Lara turi labai ribotus jėgų išteklius, kurie didėja nudirbant kokius nors fiziškai sunkesnius darbus. Visas šis reiškinys pateiktas nelabai logiškai. Kiekvieną kartą, kai veikėja pastumdo dėžes, ilgiau palaipioja ar atlieka sudėtingesnius šuolius ir kitus fizinius pratimus, ji taria repliką, kad ji anaiptol ne pavargo, o tapo stipresne :). Po kiekvieno tokio komentaro ji gali ilgiau išsilaikyti kabodama, išspirti anksčiau neatsidariusias duris ir pan. Pastarasis reiškinys lemia, kad niekada negali žinoti, kaip toli Lara gali nušokti ar nusikabaroti atbrailomis nenukritus. Kadangi valdyti Larą gan nepatogu, šuolių ir kitų sunkių vietų įveikimas tampa ne tik nelabai nuspėjamas, bet ir gan sudėtingas. Galbūt kūrėjai ir patys suprato, kad toks valdymo ir šuolių nesuderinamumas veda iki stipraus nusivylimo ir suteikė žaidėjams galimybę išsisaugoti žaidimą bet kada ir bet kur.

Atmetus nervinančias ir sunkias vietas, Laros nuotykiai gali tapti visai įdomiais. Kai kurie šokinėjimo ir laipiojimo galvosūkiai iš tiesų įtempti ir jaudinantys. Ypač žavus ir pagyrimų kūrėjams vertos yra herojės judėjimo animacijos. Lara juda kaip niekad sklandžiai ir tikroviškai. Įsūdingiausiai atrodo laipiojimo scenos, taip pat kvapą galima užgniaužti stebint kaip ji šoka link tolimo krašto ir vos vos sugeba sugriebti atbrailą. Veiksmo scenos yra daug lenvesnės nei šokinėjimas, tad jas sutiksite su palengvėjimu ir be didesnio vargo



vival horror žaidimus, nei tipiškus Tomb Raider nuotykius. Skirtingi ir priešų pasiskirstymai lygiuose. Vienos vietovės tiesiog prikimštos priešų, kuriuos reikia išpyškinti, o kitur tenka „galinėtis" tik su aplinka ir įvairiais prietaisais.

Jau užsiminiau, kad valdymas žaidime nėra geras. Nors pirmuose žaidimo epizoduose žaidėjui ir suteikiama galimybė praeiti šiokį tokį veikėjos valdymo apmokymą, tačiau susidaro įspūdis, neva Lara Kroft yra kaip koks garvežys, su kuriuo nei pamanevruosi, nei staigiai į šoną pasuksi :). Noras pasukti veikėją reikiama kryptimi kartais virsta praktiškai neįmanomu darbu, kadangi menkiausias klavišo paspaudimas tampa



niai takeliai parinkti puikiai ir skamba būtent ten, kur ir turi skambėti. Veikėjų įgarsinimas idealus. Visi veikėjai įgarsinti su atitinkamomis intonacijomis ir akcentais. Be to, svarbu paminėti, kad pokalbiuose Lara Kroft turi daugybę galimų pasirinkti klausimų ir atsakymų, ir visi jie įgarsinti atitinkamai piktai, agresyviai, grėsmingai, ironiškai ir t.t.

Iš tikrųjų labai gaila, kad dėl daugybės pakankamai erzinančių žaidimo aspektų, negalima įrašyti žaidimą *Tomb Raider: Angel of Darkness* tarp geriausiųjų. Jis tiesiog žavus savo istorija ir patiriamais nuotykiais, tačiau grafinės klaidos, valdymas, neadekvatus veikėjos jėgų didėjimo mechanizmas, itin ilgi ir erzinantys užkrovimai tiesiog rašyte įrašo šį žaidimą į vidutiniokų gretas.



180 laipsnių „reveransu". Norint priprasti prie tokių Laros valdymo ypatybių, reikia praleisti nemažai varginančių žaidimo valandų.

Tęsiant mintį apie valdymą, tenka susitaikyti su tuo faktu, kad beveik pusę žaidimo laiko tenka kartoti beveik visus sudėtingesnius šuolius. Praktiškai po visų nevykusių šuolių eina viena ir ta pati pasekmė – mirtis. Mirti tenka pakankamai dažnai ir dėl to dažniausia tenka kaltinti nevykusį valdymą. Nors serialas *Tomb Raider* niekada negarsėjo savo vykusiu valdymu, tačiau naujoji serialo dalis *Angel of Darkness* dar labiau pranoksta savo pirmtakus.

Angel of Darkness sudarytas iš labai skirtingų aplinkų, kurių vienos yra milžiniškos ir atviros, o kitos — mažytės ir klaustrofobiškos. Kaip bebūtų, nepriklausomai nuo to, naujų vietovių užkrovimas vyksta labai dažnai. Netgi pernelyg dažnai. Vos nubėgai gatve iki sankryžos, žiūrėk, jau ir vyksta užkrovimas. Aišku, niekas nesiginčija, kad animacija, spalvos, veikėjai, tekstūros ir aplinkos tikrai gražiai atrodo, tačiau kelios minutės grožio tikrai nėra vertos pusės minutės laukimo :).

Žaidimo kameros darbas irgi nežavi. Visą kameros darbą galima padalinti į dvi dalis: tiesiog idealią ir tiesiog pragaištingą. Tiesiog ideali dalis ir yra tiesiog ideali. Tuo tarpu pragaištingoji dalis dažniausiai pradeda veikti būtent tada, kai labiausiai reikia pagalbos kovojant ne tik su priešais ar kitomis kliūtimis, bet ir su valdymu. Tokiais dramatiškais atvejais prie visų žaidimo nelaimių prisijungia ir kameros neadekvatumas ir galų gale sulaukiame vienodo galo — mirties:).

Malonu tai, kad apie garsą galima atsiliepti tik gerais žodžiais. Žaidimo garsai ir muziki-



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9

Nauji „vežantys" nuotykiai

GRAFIKA: 7,3

Tos klaidos, pernelyg dažni ir pernelyg ilgi krovimai...

VALDYMAS: 5,2

Ir pripratus erzina

GARSAS: 10

Viskas vietoje, viskas laiku, viskas švariai

SIUŽETAS : 9,3

Pakankamai daugialypis, bet nepainus

GALUTINIS:

Žaidimas, skirtas pralinksminti Laros Kroft gerbėjus

7,6

Kapų Plėšikė Lara Kroft: Gyvybės Lopšys

Žaidimų, sukurtų pagal filmus, pilna visur, tačiau priešingas reiškinys — filmas pagal kompiuterinį žaidimą — pasitaiko nedažnai. Kritikų „apkandžiotas", tačiau pelnęs didžiulį žiūrovų palankumą, filmas *Kapų Plėšikė* tapo didžiausiu kino hitu, sukurtu pagal žaidimą. Pakankamai dideliu, kad susilauktų tęsinio.

Kaip bebūtų keista, pirmasis filmas nelabai patiko ir patiems prodiuseriams, ir aktorei Anželinai Džoli, tad prie *Gyvybės Lopšio* dirbo naujas režisierius Žanas De Bontas (*Greitis 1* ir *2*). Kūrybinė grupė šį kartą nusprendė dar labiau nustebinti žiūrovus, tad filmo veiksmas vyks labai egzotiškose vietovėse.

Gyvbės Lopšys neseka originaliojo „Kapų Plėšikė" filmo istorijos. Čia viskas sukasi apie paslaptingą sferą, kurią Lara atranda ekspedicijoje Viduržemio jūros dugne, *Luna* šventovėje. Tačiau sferą iš jų pagrobia užpuolę plėšikai. Pasirodo, kad galios ištroškęs mokslininkas Džonatanas Raisas pasiglemžė sferą, nes tai yra žemėlapis į dar Egipto faraonų atrastą šventyklą „Gyvybės Lopšys", kur, manoma, yra gyvybės pradžia. Šioje šventykloje taip pat yra „antigyvybės" forma: maras, gavęs pavadinimą „Pandoros skrynia". Žinoma, mokslininkas nori surasti skrynią ir parduoti šį neaprėpiamos galios ginklą už aukščiausią pasiūlytą kainą.

Lara Kroft, be abejo, sutinka padėti britų vyriausybei. Kad sutrukdytų plėšikų ir Raiso sandoriui, ji nepastebėta turi nuvykti į Šanchajų. Tai atlikti jai padeda įkalintas karys Teris Šeridantas. Jis taip pat yra buvęs Laros meilužis, tad filme netruks ir meilės/neapykantos scenų. Kelionė ves juos per Didžiąją Kinijos sieną, Šanchajaus gatves, Honkongą, Kilimandžaro papėdę ir kitas nepakartojamas vietas.

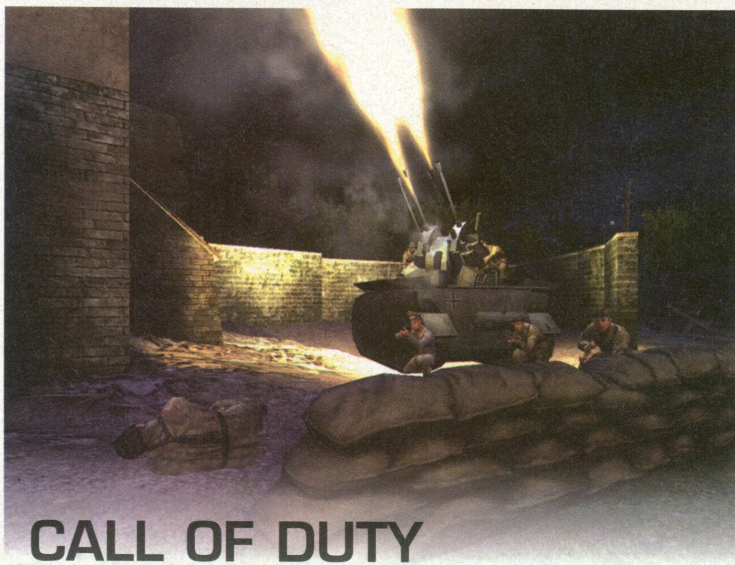
Gyvybės Lopšys, kaip ir priklauso tokiam filmui, bus kupinas įvairių kvapą gniaužiančių scenų, kaskadininkų triukų ir specialiųjų efektų. Beje, daugelį Laros triukų atliko pati Andželina Džoli. Tiesa, filmo scenos šį kartą ne tiek perkrautos, geriau atliktos ir tikroviškesnės, nei pirmajame filme.

Kapų Plėšikė Lara Kroft: Gyvybės Lopšys į Lietuvos kino teatrus atkeliaus rugsėjo 5 dieną.

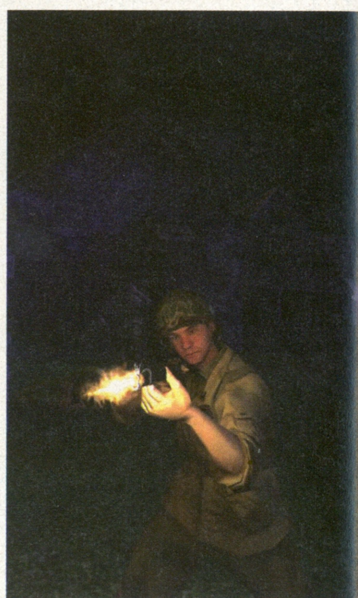




NEWS CLUB



CALL OF DUTY



Activision sukaupė jėgas ir meta iššūkį ne kam kitam, o pačiai *Medal of Honor* serijai. Būsimasis Antrojo pasaulinio karo FPS žaidimas *Call of Duty* grasina pasiglemžti visą MOH šlovę.





Call of Duty veiksmas vyksta žiauriame karo pasaulyje, perpieštame tiesiai iš istorijos knygų. Auditorijai bus leista patirti visus karo siaubus iš visai kitos perspektyvos. Karą matysime įbauginto kario akimis. *Activision* bandys mums parodyti tikrąjį karą. Vyresnysis kompanijos prodiuseris Teinas Lymanas tikino, kad: „nė vienas karys nebuvo superherojus ir nė viena šalis nelaimėjo karo".

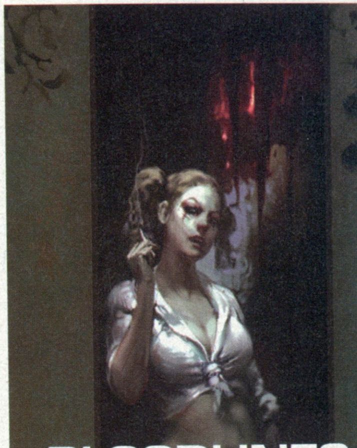
Taip, įšokę į trijų eilinių karių batus keliausite per tris skirtingas kampanijas: amerikiečių, britų ir rusų. Pateksite į patį vidurį JAV atakų prieš Vokietiją Normandijoje, vėliau persijungsite į už fronto veikiančius britų desantininkų ir komandosų reidus bei desperatiškai ginsite rusų pozicijas Stalingrade. Daugelis žaidimo misijų paremtos istoriniais veiksmais, o dar daugiau — istorinėmis vietovėmis. Kūrėjai smarkiai stengiasi sukurti kuo autentiškesnę aplinką ir į ją netgi pridėti realiu žaidimo laiku vykstančių įvykių.

Nors daugumoje misijų kausitės kartu su didžiulėmis kitų karių armijomis, kiekviena kampanija bus savita. Pavyzdžiui, JAV misijos yra gan tiesioginės, kur reikalinga tik jėga, britų misijose teks dažniau naudoti slaptumą ir pasikliauti nuovoka, o rusai savo pergalę patiki nesibaigiančioms karių bangoms ir tiesiog nenorui pralaimėti.

Žaidžiant dažniausiai teks vaikščioti pėsčiomis, tačiau žadama, jog Rusijos misijose gausime pasivažinėti tankais bei kitomis karinėmis transporto priemonėmis.

Call of Duty yra kuriamas *Return to Castle Wolfenstein* variklio pagrindu. Be vieno asmens režimo žaidimas turės ir kelių žaidėjų režimą. Žaidimas turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.





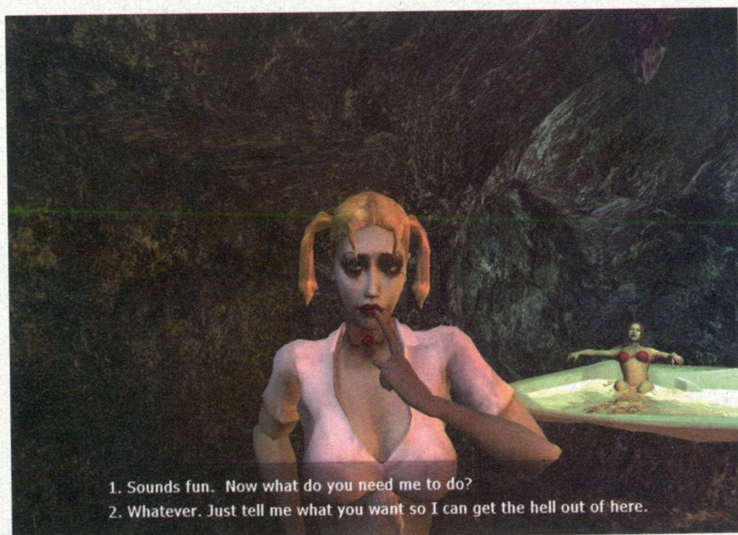
VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

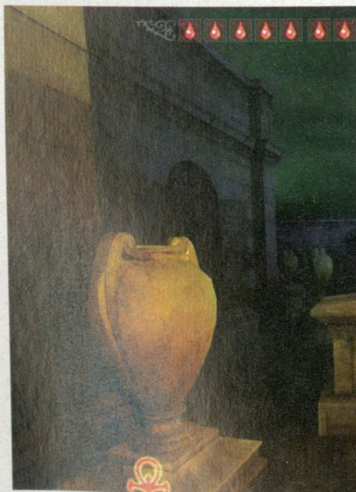
Būsimasis *Troika* pirmojo asmens žaidimas, paremtas *White Wolf* licencija, smarkiai skirsis nuo ankstesniojo serijos darbo *Vampire: The Masquerade — Redemption*. Naujasis žaidimas yra "statomas" *Half Life 2* variklio pagrindu ir žada suteikti mums galimybę valdyti galingą antžmogišką būtybę.

Žaidime *Bloodline* valdome jauną vampyrą, neseniai pavirtusį žmogumi. Galima rinktis iš septynių klanų ir įstoti į juos. Nuo pasirinkimo priklausys, kurias herojaus savybes ir galias galėsime plėtoti. Netrukus įsivelsime į kovą tarp skirtingų klanų. Pasitikėti negalima niekuo, netgi savo klano nariais, mat net skirtingos klano grupuotės gali jumis pasinaudoti savo tikslams.

Bloodlines vyksta Los Andžele, tačiau, pasak kūrėjų, šio miesto tikrai neatpažinsime. *Trokia* kuria tamsų, gotikinį *3D* pasaulį, kuriame vyksta politikos vaidai ir už kiekvieno kampo slypi pavojai. Norint išlikti šiame pasaulyje, teks pasiutusiai ir greitai kautis. Naudosimės, beje, šiuolaikiniais ginklais: katanomis, automatais Uzi, Mak–10 ir kitais žudymo įrankiais.

Troika garsėja savo didžiuliais ir išsišakojančiais RPG žaidimais (*Fallout*, *Arcanum*) ir, nors pirmojo asmens žanras jiems dar nebandytas, nėra abejonių, kad *Bloodlines* bus tirštai prikimštas dialogų ir veikėjo vystymo. Pasirinkę, pavyzdžiui, viliojantį toreodorą turėsite visai kitas savybes, nei valdydami monstrišką *nosferatu*, ar žvėriškos išvaizdos *gangrel* pabaisą. Vykdydami misijas





gausite taškų, už kuriuos tobulinsite savo atributus ir savybes, vadinamas disciplinomis. Žaidimą bus galima pražaisti įvairiais stiliais. Nesvarbu, ar lygyje sėlinsite pro visus priešus, ar tiesiog išžudysite juos, patirtį gausite pabaigę misijas.

Bloodlines nebus toks didžiulis ir ilgas, kaip, pavyzdžiui, *Arcanum*, tačiau kūrėjai teigia, kad jis gali užtrukti iki 60 valandų. Be to, tikrai bus sukurta ne viena skirtinga pabaiga. *Bloodlines* turėtų pasirodyti kitų metų pradžioje.



GANGLAND

Visiems svajojantiems bent kiek pabūti Sopranų ar kitų rimtų mafijos veikėjų kailyje turime džiugią žinią - jūsų svajonės greitai išsipildys. Kompanija *Whiptail Interactive*, išleidusi kritikos krušos ir žaidėjų dėmesio susilaukusį *Postal 2*, planuoja mus vėl sukrėsti nauju žaidimu. Šį kartą žaidimas apie mafiją — *Gangland*.

Gangland — unikalus žaidimas, žadantis sumaišyti RTT (realaus laiko taktika), RPG ir SIM žanrus bei sukurti naują kovos žaidime stilių. Žaidimas seka Sicilieičių mafijos temą. Valdote vieną iš keturių italų brolių: Anželo, Mario, Romano ar Sonį. Užaugę kartu vieną dieną trys broliai nusprendžia, kad gyvenimas Viduržemy jiems nusibodo, kovoje jie nužudo kitą brolį Čiko, o po to iškeliauja į „galimybių šalį" Ameriką, kur kiekvienas pradeda savo kriminalinę karjerą. Šeimos vadovas senelis dėl to labai supyksta ir pasiunčia likusį ketvirtą brolį į Ameriką su užduotimi susekti iš užmušti piktuosius brolius. Taigi jūsų veikėjas turi prasimušti sau kelią šeimoje ir kautis su kitais mafijozais ir gangsteriais dėl valdžios mieste *Paradise City*.

Keliaudami žaidimu statote savo imperiją: organizuojate „apsaugos" reketus, gąsdinate vietinius gyventojus, sąvadaujate prostitutėms ir, kai reikia, žudote žmones. Už darbus esate atitinkamai įvertintas ir pagerbtas savo kolegų ir šeimos. Žaidimo *Gangland* DI sukurtas ypatingai: ištisas miestas gali reaguoti į jūsų pasirinktus veiklos kelius. Galima netgi bendrauti su kiekvienu iš daugiau nei 500 NPC veikėjų, pasirodančių kiekvienoje iš 26 žaidimo dalių ir turinčių savo unikalų DI valdomą gyvenimą. Kad pabaigtų *Gangland*, žaidėjas turės pereiti 26 žemėlapius, susidedančius iš 13 iššūkių ir 13 užkariavimų.

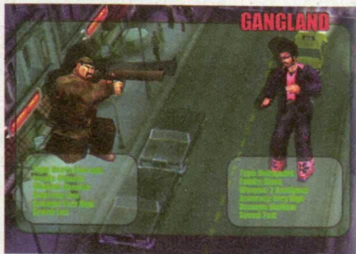
Gangland žaidėjams turėtų palikti įspūdį ir Geriausio rezultato sistema bei unikalus „Įvykių variklis", kuris generuos nesiužetines siužeto linijas kaskart pradėjus žaisti naują žaidimą. Kiekviename žaidime žaidėjui teks pritaikyti skirtingas taktikas, kad sėkmingai kontroliuotumėte, manipuliuotumėte ir išnaudotumėte savo tikslams kiekvieno rajono 300 aktyvių piliečių ir 200 nusikaltėlių grupės narių.

Kūrėjai žaidime žada pristatyti visiškai naują kovos sistemą, kuri susidės iš FPS ir realaus laiko taktikos stilių, tad žaidėjams teks greitai judėti ir taktiškai išnaudoti žaidimo aplinką. Tik taip bus galima tapti pavojingiausiu *Paradise City* gangsteriu.

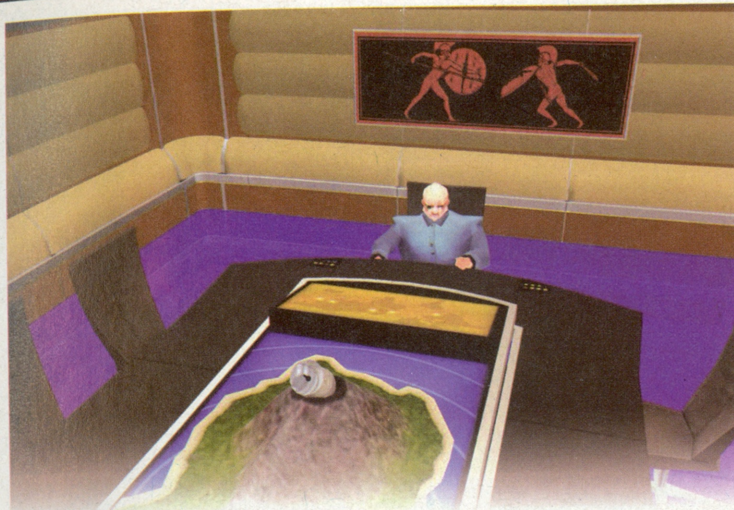
Gangland bus galima žaisti ne tik vienam, bet ir daugelio žaidėjų režimu. Iki aštuonių žmonių galės kautis vienas su kitu ir kiekvienas galės valdyti iki 50 veikėjų. Šiam reikalui skirta gan daug „kovos laukų" — 15 skirtingų daugelio žaidėjų žemėlapių.











EVIL GENIUS

Elixir Studios šiuo metu baiginėja baisiai įdomų projektą - žaidimą, kuriame galėsite valdyti blogio imperiją. Ne šiaip kokią išgalvotą, o tikrą, paties Daktaro Blogio, didžiausio Ostino Pauerso priešo imperiją.



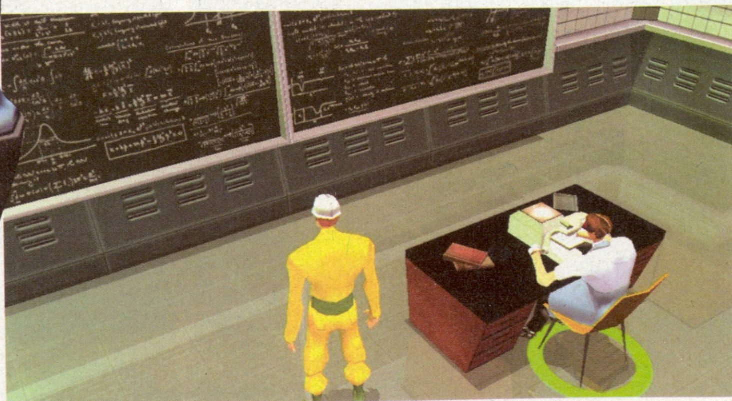
Evil Genius — izometrinis 3D strateginis žaidimas, vykstantis alternatyviame 6–ojo ir 7–ojo dešimtmečio pasaulyje, pilname Džeimso Bondo stiliaus agentų, šnipų ir piktų megalomanų, kurių galvoje nuolat kirba tik viena mintis — užvaldyti pasaulį!

Tampate vienu iš penkių konkuruojančių piktųjų genijų ir pradedate kurti savo blogio imperiją. Piktųjų genijų darbas nėra toks lengvas, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio (ar iš Pauerso filmų :). Viską teks daryti pačiam. Žinoma, turėsite visai neblogą atspirties tašką: nuosavą tropinę salą ir 100 milijonų svarų banko sąskaitoje. Jūsų užduotis skamba labai paprastai: dominuoti pasaulyje :). O kad įvykdytumėte savo piktuosius planus, jums reikia pastatyti tokią technologiją, kuri sugebėtų sukurti didžiausią ir galingiausią superginklą, kurį turėdamas jau galėsite iš pasaulio vadovų reikalauti ko tik panorėsite.

Dirbti nereikės visai vienam. Jūs, kaip ir priklauso tikram blogio genijui, būsite apsuptas įvairių veikėjų, kurie padės atlikti juodus darbelius ir užduotis, pateikiamas siužete. Turėsite krūvą pakalikų, kurie vykdys inžinierių, sargybinių ir tyrinėtojų pareigas, o jums vadovauti padės statytiniai.

Kad plėstumėte savo imperiją ir jos operacijas, turėsite siųsti armiją į mirtinas misijas. Atakuosite įvairius pasaulio kampelius, griausite žymiausius paminklus ir svarbiausius objektus bei grobsite įžymybes. Sėkmingai įveikdami misijas atrakinsite naujų užduočių ir, žinoma, geresnių technologijų. Be abejo, teks nuolat susidurti su savimi pasitikinčiais džeimsais bondais, kurie iš viso pasaulio bandys įsiskverbti į jūsų teritorijas, tikėdamiesi sugriauti jūsų genialius planus.

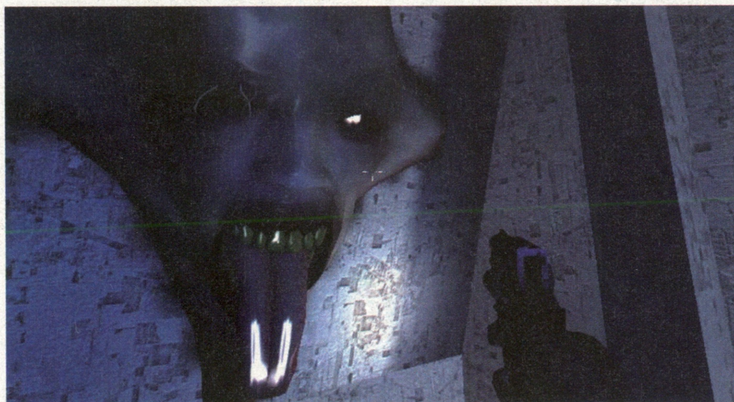
Evil Genius — išties intriguojanti naujiena. Seno sukirpimo filmų apie šnipus mėgėjai galės pasidžiaugti nepakartojamais vaizdais ir siužeto variacijomis, o strategai savo jėgas ir įgūdžius galės išbandyti visiškai kitokiame mūšio lauke. Laukiame rudens.



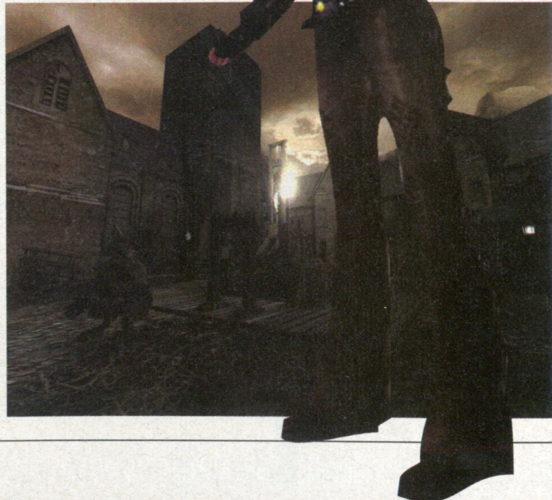


PSYCHOTOXIC

CVD Software rudenį ruošiasi padovanoti mums gan įdomią pirmojo asmens šaudyklę. Žaidimas kuriamas studijoje *Nuclear Vision*, o viskas suksis su *Vulpine Vision* varikliuku, sugebančiu atlikti tokius fokusus, kaip atskirų taškų („pikselių") apšvietimas, savaiminiai šešėliai ir tūrinis rūkas.







Psychotoxic siužetas pasakoja apie Armagedoną, atvykusį 2020–aisiais metais. Ketvirtasis apokalipsės raitelis atkeliavo į Niujorką, o vienintelis galintis jam kelią pastoti žmogus — žaidimo herojė Endži Profet. Ji iš tiesų yra pusiau moteris, pusiau angelas, tačiau pradžioje ji to nežino. Sužinojusi apie savo tikrąją kilmę ji įgaus šešias antgamtines galias, tokias, kaip nematomumą ir galimybę lėtinti laiką (na kaip gi žaidimas apsieis be „slo–mo", ar ne?)

Profet taip pat sugeba daryti įtaką žmonėms patekdama į jų sapnus. Maždaug trečdalis iš 21 *Psychotoxic* lygių vyks sapnų, o kiti — tikrame pasaulyje. Kai kurie sapnų pasauliai bus ryškūs ir spalvingi, o kiti — tamsūs ir niūrūs. Taip pat sapnų pasauliuose sutikti priešai skirsis nuo realaus pasaulio oponentų, o specialios aplinkos leis dizaineriams tiesiog žaisti su pasaulių fizika ir apkeisti gravitacijos laukus ar sukurti kitokius neįprastus dėsnius.

Endži naudosis galingu arsenalu. 23 skirtingi ginklai, tarp kurių viskas, ko reikia gerai kovai: pistoletai, šratiniai šautuvai, raketsvaidžiai ir kita technika. Be įprastų, sapnų pasauliuose naudosimės ir fantastiniais ginklais, leisiančiais kovoti su vietiniais monstrais. Dar daugiau įvairovės pridės tai, kad kai kurie ginklai turės dvejopo šaudymo galimybes.

Tačiau žaidime nebus vieno įprasto dalyko — kūrėjai nežada pateikti daugelio žaidėjų režimo. *Nuclear Vision* visas jėgas skiria vieno žaidėjo kampanijai, taip tikėdamiesi užtikrinti kokybišką ir įdomų žaidimą.

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Netrukus įvyks tai, ko tikriausiai nedaugelis tikėjosi — išvysime trečiąjį Terminatoriaus filmą. Kaip jau tapo įprasta, didžiulį kino filmą ir šį kartą lydi žaidimas. *Atari* leis mums pasijusti terminatoriais FPS šaudyklėje.

Vengrijos studijoje *Clever's Games* kuriamas žaidimas įmes mus į paties Arnoldo kailį. Įdomu tai, kad terminatorius pradžioje bus eilinis *SkyNet* karys ir kartu su kitais metaliniais robotais kovos prieš žmoniją. Tik vėliau žaidime jis bus sugautas ir perprogramuotas žmonių *Tech Com* revoliucionierių, o tada jau žaidėjai kovos prieš ankstesnius *SkyNet* metalo brolius.

Žaidimo kūrėjai ir leidėjai glaudžiai bendradarbiauja su filmo kūrėjais, taip stengdamiesi užtikrinti nepaprastą žaidimo įspūdį. Patys jie tvirtai tiki žaidimo sėkme. „*Terminator 3: War of the Machines* išnaudos visus filmo populiarumo aspektus", — teigė *Atari* marketingo vadovas Martinas Spysas. „Nuo įtraukiančio siužeto, glaudžiai sekančio filmo scenarijų, iki pirmojo Arnoldo Švarcenegerio išvaizdos ir balso panaudojimo vaizdo žaidime".

Be vieno žaidėjo režimo galėsime sudalyvauti ir daugelio vartotojų kovose tarp *Tech Com* ir *SkyNet* pajėgų. Mūšio laukais taps Los Andželas, sugriautas vandenyno uostas, suniokoti greitkeliai, *Tech Com* ir *Sky Net* bazės bei fabrikai. Kiekviena frakcija turės aštuonias skirtingas veikėjų klases, kurių kiekviena turės unikalias stiprybes ir silpnybes tam tikrose kovos situacijose. Pavyzdžiui, valdydami *SkyNet* modelį *T-900*, galėsite matyti net kamufliažine apranga vilkinčius karius, tačiau negalėsite gydytis taip, kaip žmonės.

Terminator 3: War of the Machines turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.



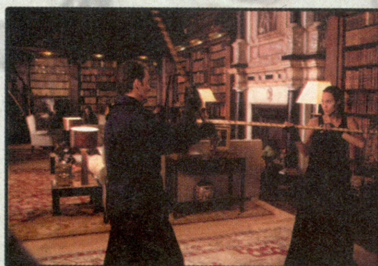
FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: GYVYBĖS LOPŠYS IR ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS BELAUKIANT

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose.

Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

NUPIEŠK IR ATSIŲSK MUMS!





Sąlygos:

Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika. Darbus iki 08 15 d. siųskite į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031
(el. paštu atsiųsti darbai nepriimami).

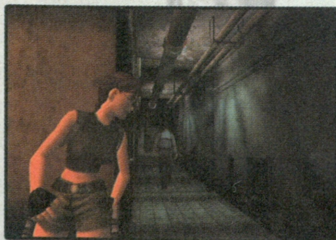
Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

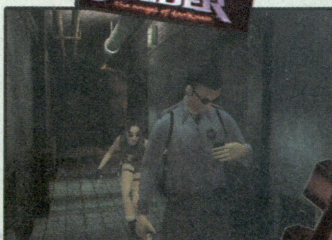
Konkurse gali dalyvauti visi žurnalo PC Klubas skaitytojai.

Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos iš Bombafilms ir GNT Lietuva.
Originalus Angel of Darkness PC žaidimas.
Dvi žurnalo PC Klubas prenumeratos trims mėnesiams.

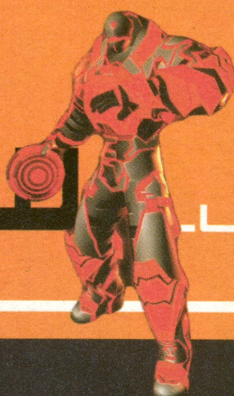


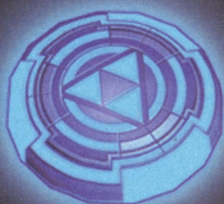






PREVIEW CLUB









FIRST PERSON ACTION SHOOTER

TRON 2.0

Shanghai Dragon

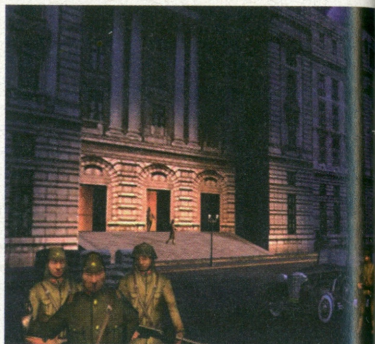
Demonstracinė versija
http:\\english.epiegame.com
Kūrėjas: E–Pie Entertainment
Leidėjas: E–Pie Entertainment
Žanras: slenkantis FPS

Nors istorikai teigia, kad Antrasis pasaulinis karas prasidėjo 1939–ųjų rudenį, neramumai prasidėjo jau keleriais metais anksčiau. Europoje vyko kruvinas Ispanų civilinis karas, kitoje rutulio pusėje, Tolimuosiuose Rytuose, plieskėsi įvairūs mūšiai. Imperatoriškos Japonijos troškimas plėstis ir įsigyti naujas žemes bei resursus, kurių negalėjo suteikti uolėtos salos, tūkstančius žmonių vedė į pražūtį.

REZIDENTAS

1937–aisiais japonų būriai užpuolė ir užgrobė pakrikusį Šanchajaus miestą Kinijoje. Čia, šiomis istorinėmis aplinkybėmis ir vyksta žaidimas *Shanghai Dragon*, kurį šiuo metu kuria *E–Pie Entertainment*. Šiame slenkančiame FPS žaidime vaidiname Kinijos Elitinių specialiųjų karinių pajėgų narį, o mūsų tikslas — prasiveržti pro piešų virtines ir pasiekti japonų karo vadą.

Tokių žaidimų, kaip *Shanghai Dragon*, PC pasaulyje išties nėra daug. „Slenkantys šuteriai" gyvena arkadose ir konsolių pasaulyje, todėl pažaisti šią demonstracinę versiją buvo išties smagu. Jei kam teko prisėsti prie žaidimo *Virtual Cop* — įsivaizduojate, kaip visa tai atrodo. Viskas baisiai paprasta: vie-



nu pelės klavišu šaudai, kitu užtaisai. Tiesa, nuo *Virtual Cop* ir kitų šio stiliaus žaidimų *Shanghai Dragon* skiriasi tuo, kad čia reikia kaitalioti ginklus (galime rinktis iš septynių), tačiau daugiau nieko daryti nereikia, kompiuteris net vaikšto už tave :). Žinoma, tai gali pasirodyti labai kvaila ir žaidėjams sukelti reakciją panašią į: „ką, aš tiek kvailas, kad tokį mąstymo nereikalaujantį žaidimą žaisčiau?". Taip, žaidime visiškai





Shanghai Dragon vertas išbandyti vien jau dėl įvadinio filmuko. Senus filmuotus kadrus po truputį pakeičia kompiuterinė animacija, o herojaus pristatymas — vienas įspūdingiausių, kokį teko matyti. Panaudotas labai šaunus triukas, primenantis geriausių *Hong Kongo* ir kitų rytiečių kovinių filmų scenas. Nenorėdamas užbėgti už akių nesiplėsiu, tačiau galiu užtikrinti, kad pamatysite labai įdomią sceną su pistoletu.



nereikia nieko galvoti, tačiau juk tam ir skirtas *Shanghai* — atsipalaidavimui ir lengvam papyškinimui. „Arkadkė" ir tiek.

Taigi atsipalaiduojam ir pažiūrim, ką mums siūlo šis rytų drakonas. Slankiodami po Šanchajaus gatves sutiksime galybę taikinių japonų karių, skraidančia Inga nindzė, Onizų (fantomai su kardais), savižudžių bombarduotojų būriai ir panašiai. Taip turėsime keliauti per 16 misijų (demonstracinėje versijoje prieinamos dvi).

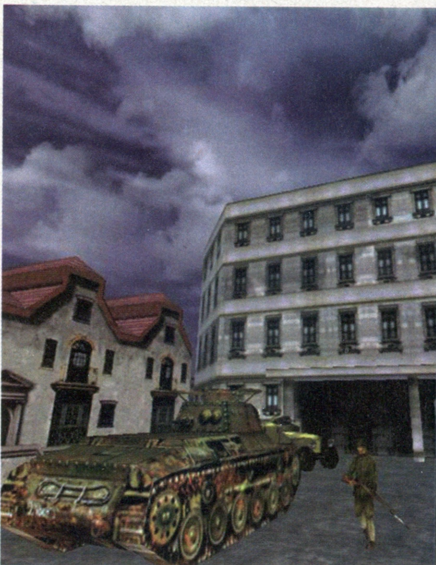
Vertos dėmesio yra žaidimo aplinkos. Pasak kūrėjų, jie nemažai laiko praleido prie popierių bei miesto tyrinėjimų ir stengėsi kaip įmanydami užtikrinti istorinį miesto tikslumą. Dauguma vietovių (*Garden* tiltas, *Hamilton* viešbutis ir kitos) sumodeliuotos pagal nuotraukas ir filmuotą medžiagą. Visas veiksmas vyksta miesto centre palei Jangdzės upę. Šaudydami galėsime pasigrožėti dangoraižiais, viešbučiais, gražiais takeliais bei uostu. Pasak kūrėjų, Šanchajų jie pasirinko todėl, kad tuo metu Tolimuosiuose Rytuose tai buvo žymiausias ir didžiausias metropolis, o ir dabar jis yra vienas žymiausių Azijos miestų.

Nors *Shanghai Dragon* yra labai paprastas, jis toli gražu nėra lengvas. Žaisdami *Shanghai Dragon* negalėsime pasislėpti už kampo ir pasikeisti, ar užtaisyti šautuvą, visada būsime priešų taikinyje. Priešai savo ruožtu slapstosi, vartosi ir kitaip bando išvengti kulkos. Ko verti vien skraidantys nuo stogų samurajai ir jų kruvini kirčiai! Kūrėjai ilgai testavo ir derino žaidimą, kad jį būtų įmanoma pereiti, bet ne per lengvai. Mieste sutiksime netgi civilių piliečių, kuriuos dažniausiai reikia išgelbėti nuo priešų. Netyčia (ar tyčia :) juos nužudžius gauname baudą.

Shanghai Dragon atrodo visai patraukliai. Žaidimas veikia ant varikliuko gražiu pavadinimu *Angelica*. Na, vietomis karių judėjimas atrodo gan juokingai, jiems trūksta svorio ir traukos jėgos, tačiau aplinkos labai gražios. Tiesiog turas po Šanchajų, paįvairintas pasišaudymais :).

Deja, dar nėra aišku, kada žaidimas pasirodys savo gimtojoje Azijoje, tad ką jau kalbėti apie Europą. Tikėkimės, kad sulauksime jo šiais metais.





The Great Escape

Demonstracinė versija
www.thegreatescapegame.com
Kūrėjas: Pivotal Games
Leidėjas: SCI
Data: 2003-08-29
Žanras: veiksmo

Antrojo pasaulinio karo metais didžioji dalis sučiuptų sąjungininkų pilotų buvo kalinami *Stalag Luft III* stovykloje. *Stalag Luft III* buvo įrengtas Lenkijoje, Zagano mieste, esančiame tik už 100 kilometrų nuo Berlyno. Karo belaisvių stovykla buvo atidaryta 1942 metais, joje buvo kalinami tik sąjungininkų karo belaisviai, dauguma jų priklausė karinėms oro pajėgoms.

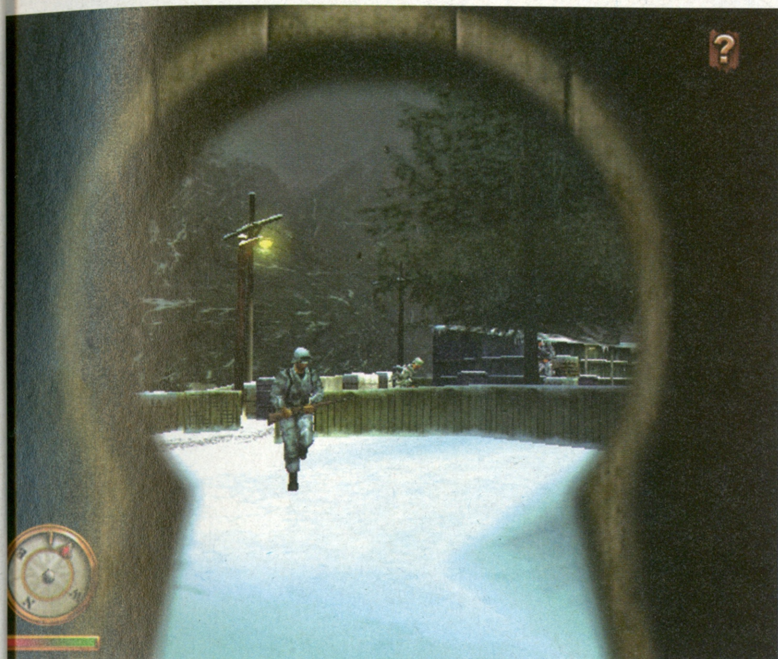
NPC

Taip jau sutapo, kad į šią stovyklą papuolė ir vienas kiečiausių pabėgimo meistrų, eskadrilės vadas Rodžeris J. Bušelis. Pabėgimo praktikos Rodžeris paragavo dar 1940 metais, tuomet vykstant mūšiui už Prancūziją, buvo numuštas jo *Spitfire*. Rodžeris slapstėsi Prahoje, tačiau buvo sučiuptas, o jam talkinusią šeimą Gestapas nuteisė myriop. Nuo to laiko Rodžeris ėmė nekęsti savo priešų daug labiau, nei pats galėjo tikėtis.

Stalag Luft stovykloje Bušelis suorganizavo pabėgimo komandą, kurioje buvo talentingų šachtininkų, stalių ir inžinierių. Bušelio tikslas buvo per naktį į laisvę išvesti 150 kalinių. Didysis pabėgimas prasidėjo 1944 kovą, tačiau viskas vyko ne taip sklandžiai kaip planuota, pabėgti pavyko tik 76 kaliniams. 73 pabėgėliai buvo sučiupti, 15 jų buvo grąžinti į *Stalag Luft* stovyklą, 8 paskirstyti po koncentracijos stovyklas, o likę buvo sušaudyti. Trijų sėkmingai pasprukusių kalinių istorija tapo 1963 metais nufilmuoto filmo „The Great Escape" pagrindu.

O šiemet *Ghotam Games* ruošiasi mūsų dėmesiui pateikti žaidimą, kurtą filmo motyvais. Žaidimo kūrėjai gavo teisę naudoti kino juostos žvaigždės Styvo MakKvyno išvaizdą ir balsą, tad žaidimo populiarumas tarp kino klasikos mėgėjų gali būti stulbinantis.





Žaidimo siužetas paremtas filmu. Numušamas lėktuvas, ir jūsų valdomas personažas, Virgilijus Hiltas patenka į *Stalag Luft III* stovyklą. Pirmoji jūsų misija — suorganizuoti pabėgimą sau ir dar dviem kolegoms — MakDonaldui ir Hendliui.

Nors demonstracinėje versijoje pateikti tik du žaidimo lygiai su griežtu laiko apribojimu, žaidimo kūrėjai žada mums per 20 misijų, turinčių tiek *stealth,* tiek kieto veiksmo elementų.

Susidaryti kokį nors įspūdį išbandžius žaidimo demonstracinę versiją sunku. Būtų galima pakalbėti nebent apie gan švarią žaidimo grafiką ir patrauklius veikėjų modelius, tačiau tai lyg ir viskas. Laiko apribojimas neleidžia visa galva pasinerti į „geimplėjų" ir suvokti, kas gi mūsų laukia galutinėje versijoje. Tiesa, yra ir viena labai apmaudi detalė — tai visiškai palaidas žaidimo valdymas. Personažas vangiai paklūsta mūsų nurodymams, blaškosi lyg nežinodamas ką daryti. Jei kalbėsime atvirai, tai žaidžiant *The Great Escape* demonstracinę versiją nebuvo patogu nei bėgti, nei šaudyti, nei slapstytis.

Belieka tik tikėtis, kad iki galutinės versijos pasirodymo (kuris numatomas jau šį rudenį) valdymo klaidos bus ištaisytos.

Beje, nors demonstracinėje žaidimo versijoje mes valdome tik vieną personažą, galutiniame variante žadami net trys. Pasak kūrėjų, kiekvienas jų turės savo sugebėjimus: vienas laužys spynas, kitas puikiai mokės vokiečių kalbą, o trečiasis bus puikus vagišius, galintis apšvarinti net budriausią sargybinį.

Laimei ar nelaimei, bet *The Great Escape*, labai primenantis nę itin vykusį žaidimą *Prisoner of War*, neseks pirmtako pėdomis ir jau demonstracinėje versijoje galima pastebėti brutalios kovos už laisvę požymių. Tai yra žaidimo esmė — ne vien tik pabėgimas, bet ir kovojimas už ką tik įgytą laisvę. Pasak kūrėjų, žaidėjams teks dalyvauti itin aršiuose susišaudymuose. Tiesą pasakius nemanau, kad tai labai teigiamas dalykas, ypač atsižvelgiant į esamą žaidimo valdymą. Antra vertus, žavi numatoma galimybė vairuoti motociklus, sunkvežimius ir šarvuočius.



The Great Escape atrodo daug žadantis žaidimas. Jis turi daug šiuolaikiniams hitams būdingų bruožų, kino filmo licenciją, profesionalų įgarsinimą, galimybę rinktis kovos būdą (*stealth* arba *action*), galimybę vairuoti transporto priemones, kelis valdomus personažus ir t.t. Tačiau kol kas, išbandžius žaidimo demonstracinę versiją, man susidaro įspūdis, kad tai tėra eilinis pokštas, kurio tikslas — tyliai ir ramiai pasipelnyti iš nieko nenutuokiančių puikaus klasikinio filmo mėgėjų, tam naudojant puikius reklaminius filmukus, licencijas ir vis dar populiarią Antrojo pasaulinio karo tematiką.

Ką gi, laikas parodys.

Tron 2.0

Demonstracinė versija
http:\\www.tron20.net
Kūrėjas: Monolith Productions
Leidėjas: Buena Vista Games
Data: 2003–08–29
Žanras: veiksmo

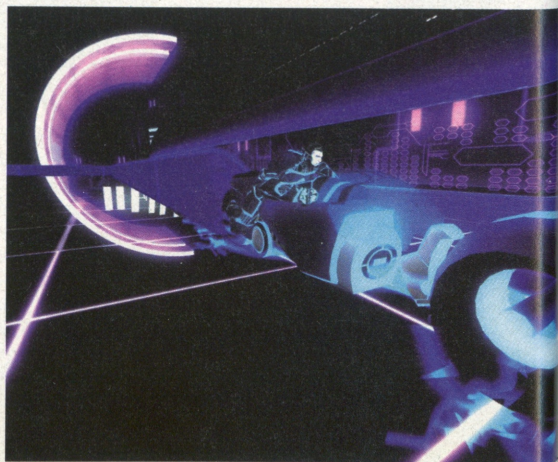
1982–aisiais Disnėjaus studija tapo primąja, įdėjusia kompiuterinę animaciją į vaizdo filmą. Taip, pirmasis filmas su kompiuterine grafika pasirodė išties seniai, ir tai buvo *Tron*. Žinoma, technologija buvo labai primityvi, tačiau išskirtinio filmo stiliaus nepastebėti buvo negalima. Neoninis pasaulis tapo skaitmeninių aplinkų vaizdavimo standartu. Filmo aplinkos ir pats stilius atrodo labai viliojančiai kompiuterinių žaidimų mėgėjams. Kai *Monolith* paskelbė, kad po serijos *No One Lives Forever* dar bus ir naujas žaidimas pagal filmą *Tron*, žaidėjų viltys sustiprėjo ir baisiai išaugo. Ar pavyks *Tron 2.0* pateisinti jas?

REZIDENTAS

Gaila, kad galėjome išbandyti tik daugelio žaidėjų demonstracinę versiją, tačiau kūrėjai neslepia ir pagrindinio žaidimo siužeto bei vieno žaidėjo „geimplėjaus". Istorija pasakoja apie jauną programuotoją Džetą Bradlį, kuris persikėlė į skaitmeninį pasaulį ir pagrindiniame kompanijos *Mainframe* kompiuteryje turi surasti savo dingusį tėvą — filmo herojų Alaną Bradlį. Jam kelią, be abejo, pastoja priešiškos apsaugos ir virusai.

Tron 2 „geimplėjus" pasinaudoja *Deus Ex* padarytu progresu FPS žanre ir žada veikti panašiu principu. Savo širdyje *Tron 2* yra FPS, tačiau jame pakaks galvosūkių, šokinėjimo per platformas ir RPG stiliaus veikėjo vystymo.

Žaidžiant *Tron 2* svarbią vietą užims daiktų rinkimas ir panaudojimas. Įvairius daiktus rasime specialiose dėžėse,





kurios čia yra permatomos, tad iš karto žinosime, kas viduje. Tiesa, pasiimti daiktą nebus taip paprasta: jį reikės parsisiųsti, o procesas reikalaus laiko ir energijos. Laimei, besiunčiant bus galima gintis nuo puolančių priešų. Vietoj įprastų rakto kortelių, norint patekti į uždaras *Tron 2.0* vietas reikės gauti leidimus. Kiekvienas daiktas ar priėjimas turės tam tikrą priėjimo lygį, tad jūs žinosite, kokio lygio leidimą turite ir ar galite čia juo pasinaudoti.

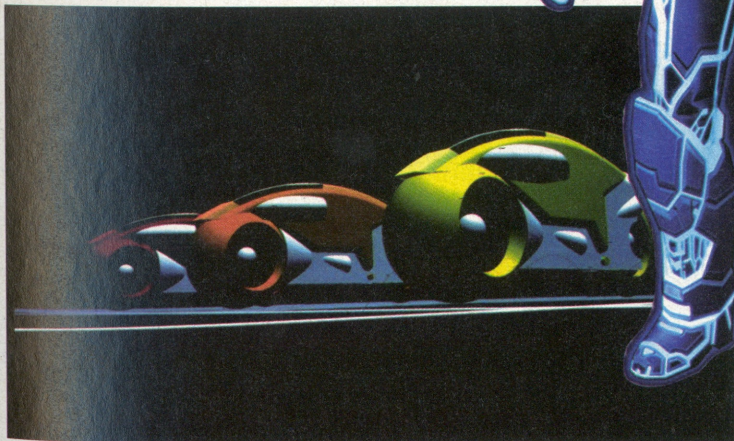
Ryškiausią ryšį su *Deus Ex* pajusime naudodamiesi paprogramėmis. Galėsime rinktis iš trijų paprogramių kategorijų: naudingumo, kovos ir apsaugos. Visi mūsų ginklai (išskyrus diską), šarvai ir specialios savybės bus paprogramės. Pavyzdžiui, jau žaidimo pradžioje turėtume gauti aukšto šuolio kodą. Kartais galėsime savo paprogramę ir patobulinti, kad ji naudotų mažiau atminties ir geriau veiktų.

Didelis dėmesys kovoje tenka diskui. Kovojant su priešais vieno žaidėjo režime arba daugelio vartotojų režime tinkle ar internete (ką ir leidžia demonstracinė versija) teks nuolat jį naudoti. Paleistas diskas šokinėja nuo sienų, paklūsta jūsų komandoms ir žaloja priešininkus. Valdymas ganėtinai paprastas, galima šaudyti tiesiai ar per kampą. Taip pat juo galima blokuoti smūgius bei jį panaudoti kaip artimos rankinės kovos ginklą. Kaip ir visa kita, disko efektyvumas žaidime gerės naudojant paprogrames. Be disko, galėsime naudotis ir standartine ginkluote: šratiniu šautuvu, snaiperio ginklu bei kitais įprastais įrankiais, tiesa, atitinkamai pervadintais. Kitas svarbus žaidimo įrankis — šviesos motociklai. Demonstracinėje versijoje šviesos motociklų žaidimas — vienintelis prieinamas vieno žaidėjo režime. Žaidimas susideda iš dviejų dalių: apmokymo ir vienos varžybų arenos. Šviesos motociklai smarkiai skiriasi nuo standartinių, o varžybos jais yra ne lenktynės, bet tarsi gyvatėlės žaidimas su priešais. Reikalas tas, kad važiuodamas motociklas palieka ilgą šviesią sieną, į kurią atsitrenkęs priešininkas sudūžta. Mūsų tikslas varžybose ir yra važinėti ir kovoti su priešais taip, kad jų motociklai sudužtų į mūsų paliekamą juostą. Tai išties įdomu ir ganėtinai sunku, reikia labai staigiai reaguoti. Kartais kovą palengvina ir galios didintuvai. Paėmus tam tikrą objektą, padidėja motociklo greitis, užsideda apsaugos skydas ar atsiranda kiti pastiprinimai. Gaila, tačiau motociklų žaidimo negalima žaisti internete, nes, ko gero, net greičiausio pralaidumo neužtektų suderinti sekundės dalį trunkantiems manevrams.



Nepaisant to, kad *Tron 2.0* demonstracinė versija yra daugelio vartotojų ir daugiau naudos iš jos turės žaidėjai, turintys internetą, ją verta išbandyti bent jau dėl vaizdų. Aplinka tiesiog stulbinanti ir nepakartojama. Mačiusiems filmą ji akimirksniu pasirodys pažįstama ir galbūt prikels „kompiuterinės vaikystės" prisiminimus :). Nemačiusiems ir nesusidūrusiems su *Tron* aplinka pradžioje nuo ryškių neonų šviesų turėtų raibti akys, bet pripratus galima grožėtis visur aplink, netgi po kojomis esančiomis „didingomis mikroschemomis".

Tron 2.0 turi pasirodyti jau labai greitai. Be galo smagu, kad šį kartą europiečiai gaus jį tik keletą dienų vėliau, nei kaimynai už Atlanto. Jei žaidimas tikrai bus toks, koks atrodo dabar, ir veiks taip, kaip žada kūrėjai, neabejoju, kad jis taps vienu geriausių šių metų hitų.





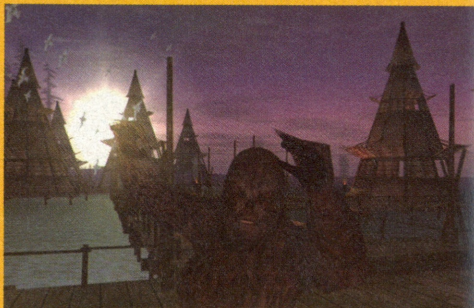
REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

RUGPJŪTIS		
01	EMPIRE OF MAGIC	RTS
01	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	SPORTAS
01	FLIGHT SIMULATOR 2004	SIMULIATORIUS
07	FATE	RPG
08	NORTHLAND	RTS
15	PIRATES OF THE CARIBBEAN	RPG
22	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	FPS
22	AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	RTS
28	BEACH KING STUNT RACER	LENKTYNĖS
29	HEAVEN AND HELL	RTS
29	NO MAN'S LAND	RTS
29	1914 - THE GREAT WAR	RTS
29	PRINCE OF QIN	RPG
29	ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS	MMORPG
29	PRO BEACH SOCCER	SPORTAS
29	THE GREAT ESCAPE	VEIKSMO
LIEPA		
05	ENCLAVE	RPG
05	DRAGON'S LAIR 3D	VEIKSMO
05	COLD ZERO: THE LAST STAND	VEIKSMO
05	LIONHEART	RPG
05	BATTLEFIELD 1942: SW OF WWII	VEIKSMO
05	CAPTAIN SCARLET: RETALIATION	RTS
05	RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD	FPS
09	ECHELON: WIND WARRIORS	SIMULIATORIUS
12	JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH	FPS
12	HOMEWORLD 2	RTS
12	WILDLIFE PARK	VERSLAS
12	UFO: AFTERMATH	RTS
12	MADDEN NFL 2004	SPORTAS
12	RUGBY 2004	SPORTAS
19	TRON 2.0	VEIKSMO
19	FREEDOM FIGHTERS	FPS
19	GALIDOR: DOD	VEIKSMO
19	GREYHAWK: TEE	RPG
19	JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	VEIKSMO
23	COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	STRATEGIJA
24	CHARM OF WAR	RTS
24	PARADISE CRACKED	TAKTIKA
24	MIDNIGHT NOWHERE	NUOTYKIŲ
26	REPUBLIC: THE REVOLUTION	RTS
26	BREED	FPS
26	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	FPS
26	WORLD RACING	LENKTYNĖS
26	AMERICA II	RTS
26	VIRTUAL CHESS 3	SPORTAS
26	CONFLICT: DESERT SABRE	VEIKSMO
26	VANGUARD PROJECT	NUOTYKIŲ
26	CRUSADERS: BATTLE FOR OUTREMER	RTS
26	THE ENTENTE: W WI BATTLEFIELDS	RTS
26	BATTLE MAGES	RTS
26	RC CARS	LENKTYNĖS
26	MASSIVE ASSAULT	VEIKSMO
26	FIRE WARRIOR	FPS
26	APOCALYPTICA	VEIKSMO
26	SUPREME RULER 2010	RTS
26	RYZOM	MMORPG
26	VEGAS: MAKE IT BIG	VERSLAS
26	MEDAL OF HONOR: AAB	FPS
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	SPORTAS
26	CYPHER: CODE OF RUIN	NUOTYKIŲ
26	SPACE COLONY	RTS
26	COMMAND & CONQUER GENERALS: ZH	RTS
26	LONDON RACER: WORLD CHALLENGE	LENKTYNĖS
26	VIETCONG FIST ALPHA	FPS

TOP 20
GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

1. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
2. THE SIMS: SUPERSTAR
3. STAR WARS GALAXIES
4. NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
5. THE SIMS DELUXE
6. RISE OF NATIONS
7. FINDING NEMO
8. STAR WARS GALAXIES: COLLECTOR ED.



9. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
10. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
11. THE SIMS: UNLEASHED
12. BATTLEFIELD 1942
13. DIABLO II
14. FINDING NEMO: UNDERWATER WORLD OF FUN



15. ROLLERCOASTER TYCOON 2
16. COMMAND & CONQUER: GENERALS
17. ZOO TYCOON



18. SIMCITY 4
19. NEVERWINTER NIGHTS
20. ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

WARCRAFT III FROZEN THRONE

Platintojas Lietuvoje: GNT Lietuva | Data: 2003 liepos 4 | Kaina: 99,99 Lt

METŲ ŽAIDIMUI METŲ TĘSINYS

Warcraft III: Frozen Throne
Išleidimo data: 2003 liepos 4
Kūrėjas: Blizzard Entertainment
Leidėjas: Vivendi Universal Games
Žanras: Warcraft!

Reikalavimai sistemai
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 8MB Direct 3D vaizdo korta, DirectX 8.1+, 4x CD-ROM.

Add-on: kad būtų galima žaisti žaidimą, reikia turėti originalią *Warcraft III* versiją.

Praėjo vieneri metai nuo originaliojo *Warcraft III* starto, ir štai *Blizzard* tradiciškai pasiūlo mums išplėsti žaidimo ribas. Ko gero daugelis jūsų, kas esat žaidę *Blizzard* žaidimų, žino, kokius aukštus reikalavimus ši kompanija sau kelia. Tuo tarpu kol kitos kompanijos savo papilduose ir *extension pack'uose* pasiūlo keletą pataisytų klaidų, vieną kitą neišbaigtą kampaniją, porą naujų žemėlapių ir, duok dieve, vieną kitą naują veikėją, *Blizzard* gerų dalykų negaili.

NPC

Jau vien tik tai, kad žaidimo papildas puikuojasi mėnesio žaidimo rubrikoje, jau daug pasako apie produkto kokybę. *Blizzard* išties pasistengė, ir jų praplėtimą derėtų vadinti maždaug taip: „metų išplėtimas metų žaidimui".

ILIDANAS

Jį vadino išdaviku. Tuo tarpu kai jis pats jaučiasi išduotas. Buvęs demonų medžiotojas, dabar pats tapęs demonu, Ilidanas susirado naują šeimininką. Jis gavo galią ir užduotį. Prikėlęs tūkstantmečius jūros dugne miegojusią rasę, Ilidanas susiruošia į žygį, naujajai rasei pažadėjęs visą pasaulį, jis pats privalo užimti užšalusį sostą.

Žaidimo pratęsime žaidėjai pradeda savo keliones ten, kur baigėsi *Warcraft III* veiksmas. Liepsnojantis legionas nugalėtas, tačiau pasaulis, neatsigavęs nuo jo įsiveržimo, dabar kenčia sunkų reanimacijos laikotarpį. Praūžęs karas pasaulyje paliko per daug skriaudos ir ne-





apykantos, kad viskas baigtųsi gražiai. Po paskutinės kovos Hidžalo kalno papėdėje Legionas buvo sumuštas, tačiau didžioji Aešenvalio girios dalis buvo apkrėsta, laukiniai gyvūnai išprotėjo ir tapo kraugeriškais monstrais. Naktiniams elfams ir druidams nusimatė daug darbo, tačiau viena jų, užvaldyta keršto, labiau linko išpildyti savo troškimus nei padėti savo rasei. Tai Maev Šadousong, kalėjimo, kuriame 10 000 metų kalėjo Ilidanas, prižiūrėtoja. Užvaldyta keršto troškimo ji leidžiasi į Ilidano persekiojimus, ir dar kartą užverda karas sudrebinsiantis viso pasaulio pamatus.

Nežiūrint į tai, kad žaidimo istorija kaip įprasta prasideda aiškiai nubrėždama juodą ir baltą spalvas, žaidėjų laukia daug siurprizų. Kariaujančiame pasaulyje nėra teisių, nėra kaltų ir niekuo negalima pasitikėti. Skirtingai nei originalus *War III*, pratęsimas nedžiugins mūsų nuostabiais filmukais kiekvienos kampanijos (o jų — 3 pagrindinės ir viena papildoma, skirta orkų civilizacijos atkūrimui) pabaigoje, tačiau ant varikliuko pastatyti filmukai pasakoja vieną iš puikiausių mano girdėtų *fantasy* apysakų. *War III: FT* kupinas netikėtumų, apgavysčių ir siurprizų. Jau pirmomis žaidimo akimirkomis herojai ima meluoti, vogti, sukčiauti ir pulti vienas kitą iš pasalų. Nežiūrint į tai, kad pasaulį jungia vienas tikslas — atgimti, herojai labiau paiso savo interesų, vieni siekia keršto, kiti galios, treti teisingumo, bet beveik visi to siekia tomis pačiomis priemonėmis: melu, ginklu ir savo žmonių krauju. Nenuspėjami siužeto vingiai taip įtraukia, kad ilgainiui pasijutau tiesiog prišalęs prie kėdės.



ŠALIN STANDARTUS

Tiesa, net ir pats nuostabiausias siužetas nepavers žaidimo tobulu, jei pačiam „geimplėjuje" vyraus nuobodulys. *Blizzard* meistrai puikiai susitvarkė su šia problema, pasiūlydami kalnus skirtingo pobūdžio misijų, kai kurios jų labiau primena *Dungeon Hack'n'Slash* nei RTS žaidimus, kuomet mūsų herojus lydimas vos keleto karių privalo tyrinėti požemius. Tokie lygiai turi keletą labai naudingų savybių. Pirma, išsklaido nuobodulį, neišvengiamai atsėlinantį po keleto „build base'n'conquer" misijų. Antra, požemių misijos priverčia žaidėją susikaupti, padarytos klaidos neatleidžiamos ir norint pasiekti tikslą dažnai tenka išties kruopščiai dirbti. Trečia, požemių misijose žaidėjas maksimaliai išnaudoja turimų veikėjų galimybes, sužino visas šamanų, lankininkų, šventikų ir t.t. galias, kurios retai būna pamirštamos ar neištiriamos žaidžiant standartinį RTS lygį. Žinoma, yra ir tradicinių misijų, kuomet žaidėjui iškeliamas konkretus tikslas — pastatyti bazę ir nušluoti nuo žemės paviršiaus visus bandančius stoti skersai kelio veikėjus, tačiau jų nedaug. Prisimenant, kad *War III* sutiko nemenką pasipriešinimą iš kai kurių prisiekusių *Warcraft* gerbėjų pusės (negaliu suprast tų žmonių), truputį keista stebėti, ką kūrėjai padarė su FT. *Blizzard* nepabijojo žengti toliau savo užsibrėžtu keliu, ir *Warcraft'as* vis labiau prisiriša prie herojų ir nenutrūkstamo siužeto plėtojimo. Mano galva, tai puikus žingsnis, da-





bar *Warcraft* tapo žaidimu–knyga arba žaidimu–filmu, kur kiekvieną akimirką gali tikėtis staigaus įvykių posūkio.

Kaip ir *War III*, *War III: FT* istorija tęsiasi per visas kampanijas, tad pradėję žaisti už naktinius elfus, netrukus mes stojame princo Kael'Taso pusėn ir imamės vadovauti dar vienai naujai rasei, kruviniesiems elfams. Žaidimo pradžioje kruvinieji elfai priklauso žmonių suburtam aljansui ir daugeliu aspektu yra panašūs į žmones, tačiau kai kurie veikėjai skiriasi ir yra verti išskirtinio dėmesio. *Spell Breakers*, patys pačiausi kruvinųjų elfų kariai, labiausiai atspindintys pačią rasę (Kruvinieji Elfai negali tverti be magijos šaltinių, kurių Aljansas vengia), nėra labai galingi kovotojai, tačiau jie turi pakankamą *hp* taškų kiekį, kad ilgai išliktų net pačiam aršiausiam mūšio lauke ir tinkamai išnaudotų savo savybes. *Spell Breakers* gali paimti bet kokį priešo mesta burtą ir panaudoti jį savaip. Elfai tai daro automatiškai, tad nenustebkite, kad jūsų šamanams vargstant su prakeiksmais, prakeikti bus tik jūsų veikėjai, o bandydami papuošti savo karius *bloodlust'u*, tik padėsite kruviniesiems elfams pasiekti pergalę. Kruvinieji elfai išties labai vertingi sąjungininkai, tačiau žmonių arogancija ir generolo Garitaso priekabės priverčia juos ieškoti naujų draugų...

Ilidanas, vadovaujantis dar vienai naujai rasei, Nagoms, pasiūlo savo prieglobstį ir pažada suteikti Kael'Taso rasei tiek magijos, kiek jie galės pavežti. Nauja sąjunga tampa labai stipria vien tik dėl unikalios nagių galios plaukti vandeniu. Upelis, jūra ar vandenynas, nagoms nusispjaut, vandeniu jos juda net greičiau nei sausuma. Žinoma, kartu su nagomis į žaidimą grįžo ir laivai, nors naujųjų linijinių laivų smogiamoji galia primena *War II* laikus, tačiau jų trapumas nepalieka žaidime vietos jūrinėms batalijoms, tad laivai dažniausiai naudojami transportavimui ir eskortui, na, dar kartais kaip papildoma ugnis išsilaipinant ar griaunant pakrančių įtvirtinimus.

Smagiausia tai, jog *Blizzard* meistrai kampanijas ir misijas surikiavo tokia tvarka, kad žaidėjams nereikėtų ieškoti mokomųjų programų ar patarimų internete. Kiekvienas naujas veikėjas pristatomas žaidėjui tokioje misijoje, kurioje jis priverstas juo naudotis ir išgręžti iš jo viską, kas įmanoma, taigi po kurio laiko, kai leidžiama naujo veikėjo gamyba, žaidėjas jau puikiai žino, kas per naujienos yra jo kareivinėse ir ar verta su jomis prasidėti. Nekreipiant dėmesio į naujas rases, kurių žaidime tikrai nemažai, tik tris iš jų leidžiama valdyti žaidėjui, papildomais kariais ir pastatais apsirūpino ir senosios rasės. Naktiniai elfai gavo kalnų milžinus — labai didelius vaikštančius ir visus baladojančius uolienos gabalus. Šie galiūnai turi keletą puikių savybių. Tai akmeninė oda, garantuojanti jiems nepažeidžiamumą (ypač jei kelią bando pastoti lankininkai), be to, milžinai gali išrauti medį ir panaudoti jį kaip vėzdą, po ko priešų pastatai griūna kaip kortų nameliai. Žinoma, pats brangiausias kalnų galiūno triukas yra *Taunt*. Panaudojęs jį milžinas priverčia visus priešo veikėjus atakuoti būtent jį, o tuo tarpu žaidėjas gali reorganizuoti savo kariauną, atitraukti lankininkus, pasinaudoti gydymu ir t.t.

Nemirtingųjų orda (vis dar viešpataujanti Lordareone) taip pat gavo pastiprinimą. Jų šventikai dabar gali prikelti ne tik paprastus skeletus, bet ir skeletus magus, kurių kelios dešimtys tampa labai įkyriu ir rimtu priešininku. Maža to, naujai atsiradusios obsidianinės statulos gali aprūpinti skeletus gaivinančius šventikus beveik neišsenkamomis manos ir gyvybės atsargomis. Laiko patikrintas junginys iš keleto šventikų ir poros obsidianinių statulų (dengiamas herojaus ir poros vorų) atsilaiko





pakankamai ilgai ir prikelia pakankamai daug skeletų, kad nugriautume didelę priešo bazę.

Deja, naujosios rasės debiutuoja tik vieno vartotojo režime ir yra puikiai subalansuotos misijoms, kuriuose dalyvauja. Ko gero *Blizzard* nusprendė, kad naujos rasės nepakankamai tobulai subalansuotos pasirodymui daugelio vartotojų režime ir jų ten nerasime. Ką gi, teks dar palaukti, gal kada nors galėsim vadovauti Nagoms ir ryšio batalijose.

VISO TO MAŽA?

Jei kažkam atrodo, kad viso to papildui nepakanka (nors man rodos, kad visų *War III: FT* naujienų pakaktų ir naujam žaidimui), dar privalau paminėti ir papildomą orkų kampaniją. Ji iš esmės nesusijusi su trijų ankstesnių kampanijų siužetu, tačiau iš konteksto neiškrenta. Ko gero *Blizzard* požiūriu orkai užsitarnavo poilsio, ir dabar žaidėjui keliama užduotis padėti orkams atkurti savo civilizaciją, tik šį kartą be juodosios demonų įtakos. Ši kampanija pastabesniems žaidėjams atskleis šiokių tokių detalių apie orkų ateitį. Maža to, orkų kampanija dar labiau panaši į RPG nei į RTS žaidimą, tačiau tai veikia puikiai ir suteikia žaidėjui dar keliolika nuostabių valandų.

Kas gi dar? A, taip, žinoma! Nuo šiol žaidėjai galės statytis artefaktų parduotuves, kas labai svarbu žaidžiant už jauną herojų. Seniau antro lygio vaikinus tekdavo siųsti mirčiai į nasrus, tikintis rasti bent kokį manos gėrimėlį ar atakos nagus +3, dabar šiuos žemojo lygio artefaktus galėsite įsigyti net neišvykdami iš savo gimtosios bazės. Pats pasaulis papuošė papildomais artefaktais, ir nors herojų *item slot'ai* neišsiplėtė, dabar jie randa ir knygų, kurias perskaitę gauna atitinkamai intelekto, jėgos, vikrumo ir t.t. taškų. Kūrėjai taip pat išslapstė malkų ryšulėlius, auksines monetas, gydančias ar mirusius prikeliančias runas, kurias taip pat gali surinkti ir vietoje panaudoti mūsų herojai.

Dar daugiau, *WAR III: FT* kampanijos įgarsinimas ir muzikinis fonas niekuo nenusileidžia *War III* įgarsinimui. Derėtų paminėti, kad daugelis kūrėjų savo papilduose apsiriboja jau sukurtų garsų kiekiu, kai tuo tarpu *War III FT* tiek nauji veikėjai, tiek pastatai įgarsinti puikiai ir neatmestinai. Labiausiai nustebino nauji frazių rinkiniai seniems veikėjams, na, pavyzdžiui, Demonų užhipnotizuoti žmonės kalbėdami ima užsikirtinėti neprisimindami savo vadų vardų ir t.t.

IŠVADA

Warcraft III: Frozen Throne be jokios abejonės dar vienas pavyzdys, kaip *Blizzard* elgiasi su savo žaidimų gerbėjais. Nežiūrint į tai, kad tęsinio teko laukti ištisus metus, laukimas ir už žaidimą pakloti pinigėliai atsiperka su kaupu. „Užtiunintas geimplėjus", nuoseklus ir puikiai papasakotas siužetas, naujos rasės, nauji herojai, koviniai vienetai, pastatai, galios, artefaktai. Nauji lygiai, nauji gamtiniai peizažai, galimybė keliauti vandeniu... Galų gale įvadinis ir baigiamasis filmukas... Viskas atlikta kruopščiai ir iki galo, taip, kaip turi būti, taip, kaip gali tiktai *Blizzard*.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,9

Kaip įprasta nerealaus grožio įvadinis filmukas, atitinkantis visus Blizzard standartus.

GRAFIKA: 9,6

Žinau, kad kažkam tai nepatinka... Bet aš dievinu WIII vaizdus, atleiskit už emocijas, bet tinkamesnės išvaizdos heroic-fantasy epui aš neįsivaizduoju.

GARSAS: 9,7

Įgarsinimas tobulas, švarus ir tikras... Gal kiek nervina 20 pėstininkų, griaunančių vieną trobą, keliamas triukšmas...

MUZIKA: 10

Perfecto

VALDYMAS: 9,5

Kiek patobulinta War III schema.

GALUTINIS:

Vertas pinigų. Kiekvienas Warcraft III fanas PRIVALO nueiti į artimiausią parduotuvę ir susimokėti Blizzard...

9,7



KONKURSAS

TURIM NEREALIŲ WARCRAFT III: FROZEN THRONE PLAKATŲ SU KŪRĖJŲ KOMANDOS PARAŠAIS. NORĖTUM? ATSAKYK Į KLAUSIMĄ PASKUTINIAME PUSLAPYJE ESANČIAME KUPONE IR GALBŪT TU BŪSI VIENAS IŠ PENKIŲ LAIMINGŲJŲ!

KITAS PARDUOTŲ SAVO SIELĄ... TAU TEREIKIA ATSAKYTI Į KLAUSIMĄ

RISE OF NATIONS

Pasaulinis karas

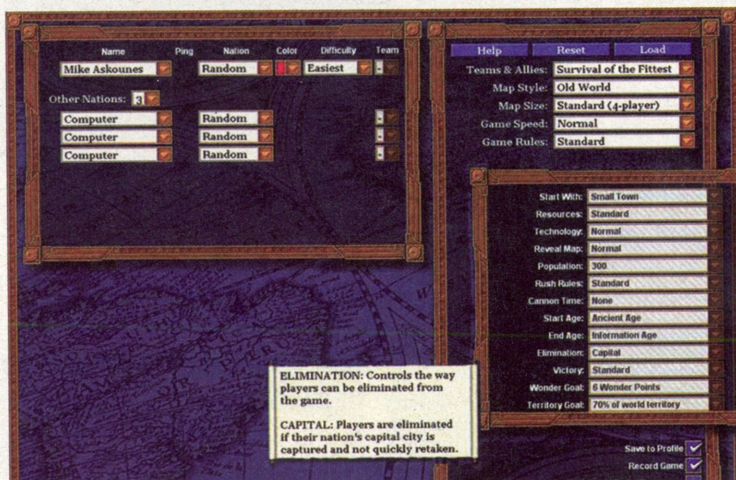
Rise of Nations
Svetainė: www.microsoft.com/games/riseofnations/
Kūrėjas: Big Huge Games
Leidėjas: Microsoft
Data: 2003-05-23
Žanras: RTS

Reikalavimai sistemai
PIII 500
128 MB RAM
16 MB 3D spart.

"Nors Rise of Nations ir turi kelis unikalius elementus: Conquer the World kampaniją, platesnę, nei įprasta istoriją, jo įspūdis panašus į kitų RTS žaidimų. Tai tvirtas, smagus žaidimas, kuriame žaidėjai praleis ne vieną įdomią valandą, tačiau laukiantiems kažko didžiulio ir nepakartojamo, teks dar palaukti."

Tyler Sager, Gaming Nexus

Kur nukrypsta jūsų akys nuėjus į parduotuvę nusipirkti naujo vaizdo žaidimo? Ar tik ne į RTS? Jei taip, tada sulaukėte dar vieno žaidimo, kuris yra vertas papildyti jūsų kolekciją. Šalia antologijos *Age of Empires* tikrai puikiai atrodys ir *Rise of Nations*:).

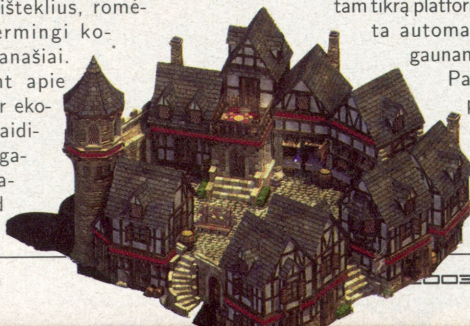


BOGARDAS

Rise of Nations tam tikra prasme yra *Age of Empires* evoliucija. Iš pirmo žvilgsnio šis žaidimas atrodo kaip klasikinis RTS, tačiau pažaidus šiek tiek ilgiau galima susidaryti įspūdį, jog tai — visai naujas požiūris į tokio tipo žaidimus. Kita vertus, visos naujovės daro *Rise of Nations* tik dar įdomesnį ir smagesnį.

Rise of Nations — milžiniškas žaidimas. Jei ankstesni RTS suteikdavo galimybę pasirinkti iš daugių daugiausiai 5 tautų, tai *Rise of Nations* siūlo net 18 tautų, nuo actekų iki turkų. Aišku, dauguma nacijų yra klasikinės — japonai, britai, prancūzai ir t.t., o kokiame dar RTS žaidime matėte nubiečius ar bantus??? Kaip ir visuose daugiataučiuose RTS žaidimuose, kiekviena nacija turi savo stipriąsias ir silpnąsias vietas. Pvz.: inkai turi galimybę daug greičiau sukaupti aukso išteklius, romėnai ištvermingi kovose ir panašiai.

Kalbant apie resursus ir ekonominę žaidimo dalį, galima pasakyti, kad kūrėjai labai profesionaliai su ja susitvarkė. Visi darbininkai yra paskiriami tam tikram darbui ir tuo viskas baigiasi. Žaidėjui daugiau nereikia sukti dėl to galvos, kadangi kiekvienam ištekliui pastatoma tam tikra platforma, kurioje gali dirbti nustatytas kiekis darbininkų. Paskyrus darbuotoją į tam tikrą platformą, visa gavyba vyksta automatiškai. Analogiškai gaunamas ir žinių išteklius. Pastačius universitetą, pasamdomas tam tikras kiekis mokslininkų, kurie automatiškai išgavinėja žinių išteklius. Žaidimo tautos skiria-



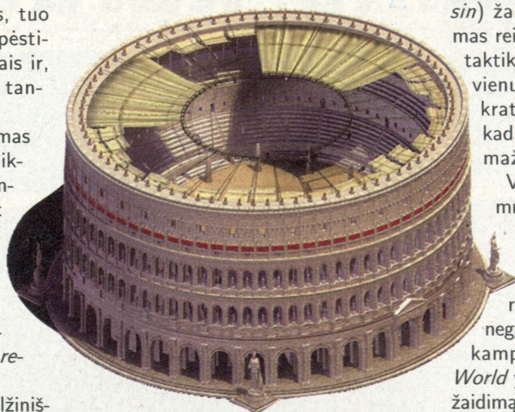




si ne tik ekonominiais rodikliais, bet ir unikaliomis karinėmis formuotėmis. Pvz.: romėnai turi legionierius, Cezario legionierius, Pretorijų armijas, tuo tarpu rusai disponuoja ulonais, pėstininkais, Raudonąja armija, kazokais ir, pasiekus tam tikrą amžių, netgi tankais T–80.

Kaip jau galima suprasti, žaidimas *Rise of Nations* prasuka istorinį laikrodį nuo kardų ir iečių laikų iki tankų ir raketų amžiaus. Žaidžiant standartiniu žaidimo režimu praeinama nuo senovinių laikų iki informatikos amžiaus. Dėl tokio žaidimo epiškumo net nenuostabu, kad *Rise of Nations* pateikia galybę plėtočių bei milžinišką tyrimų (*research*) erdvę.

Aišku, visas šis epiškumas ir milžiniška veiklos erdvė yra labai geras dalykas, prailginantis norą žaisti jei ne keliomis savaitėmis, tai bent jau keliomis dienomis. Tačiau, kita vertus, dėl to neišvengiamos ir komiškos situacijos, kai visiškai skirtingų erų nacijos kovoja viena su kita kaip lygi su lygia. Pripažinkite, ne kiekviename kare galima pamatyti, kaip viena šalis į kovą traukia su muškietomis, o kita link priešų žemių plaukia povandeniniais laivais:). Vizualiai pamačius tokius technologinius skirtumus, kartais galima ir skaudžiai apsigauti. Nesyk pralošiau žaidimą prieš daug mažiau išsivysčiusią naciją vien dėl to, kad patikėjau savo technologine galybe. Žaidime tikrai labai svarbūs ir taktiniai manevrai.



Kalbant apie žaidimo milžiniškumą, neužtenka paminėti tik daugybės erų ir jų atstovaujamų nacijų. Besirenkant žaidimo režimą, ką nors smagaus suras netgi pats didžiausias RTS skeptikas. *Rise of Nations* suteikia galimybę pasirinkti nuo diplomatinių iki žudikiškų (*assassin*) žaidimo režimų. Kiekvienas režimas reikalauja visiškai kitokios veiksmų taktikos, todėl peržaidus visą žaidimą vienu režimu nereikėtų skubėti atsikratyti *Rise of Nations*. Esu tikras, kad žaidimas kitu režimu suteiks nemažai malonumo.

Viena didžiausių daugelio RTS žaidimų bėda — silpnai sukurta kampanija. Vienuose žaidimuose ji būdavo trumpa ir neįdomi, kituose ji gan įdomi, tačiau jos scenarijus būdavo visiškai bergždžias. To negalima pasakyti apie *Rise of Nation* kampaniją. Kampanija *Conquer the World* yra tikrai smogianti. Atsimenate žaidimą *Risk*??? Tai va, sudėkite į vieną vietą šį žaidimą su klasikine RTS, ir gausite *Rise of Nation* kampaniją.

Visos 18 žaidimo tautų dalyvauja kampanijoje. Kiekviena jų siekia užkariauti pasaulį, vieną po kito eliminuodamos savo







kebliu dalyku, tačiau nepaskubėjus ir neišjungus žaidimo patarinėjimų, po truputį viskas paaiškėja. Visi patarimai nurodomi laiku ir netgi su tam tikromis rodyklėmis, todėl jų nepastebėti tiesiog neįmanoma.

Nežinau, ar man tik pasirodė, bet žaidime truputį nevykusiai padaryta išsisaugojimų sistema. Galbūt aš ir ką nors pražiūrėjau, tačiau režime *Tutorial* žaidimo išsisaugoti tiesiog negalima. Patikėkite manimi, tai tikrai nėra geras dalykas. Kaip jau minėjau, pats žaidimas *Rise of Nations* yra milžiniškas. Palyginus su kitais RTS, milžiniška ir žaidimo



priešininkus. Žaidėjas gali rinktis ar skelbti karą visiems priešininkams iš eilės arba eliminuoti priešus vieną po kito, sudarant aljansus su kitomis šalimis.

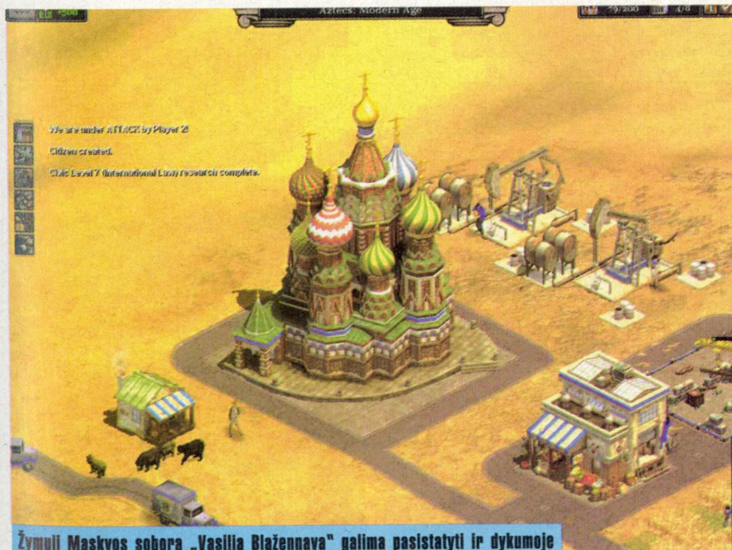
Kalbant apie žaidimo grafiką, į akis iškart krenta detalumas. Visi pastatai, darbininkai, kareiviai, kariniai įrenginiai sukurti tikrai iš širdies. O pasikeitus žaidimo amžiui tos detalės dar labiau išryškėja, kadangi staiga viskas pasikeičia. Statiniai pasidaro modernesni, kariniai daliniai įgauna didesnius skirtumus. Kita vertus, toks staigus pasikeitimas kartais gali ir suerzinti, nes netinkamai išdėsčius pastatus, gali ir pasimesti, kur koks pastatas yra. Dar vienas ne visai smagus dalykas — „zoominimo" efektas. Jis per daug fiksuotas, o fiksavimo kampai ne visai patogūs žaidimui.

Žaidimo garsas beveik puikus. Kūrėjai atsisakė tų erzinančių pasirinktų darbininkų ir kareivių pasisakymų ir visą dėmesį skyrė kitiems garso efektams. Kovos garsai, ginklų žvangesys, arklių kanopų bildesys skamba tikrai puikiai ir vietoje. Kita vertus, muzikiniai takeliai gana skurdūs. Tuo labiau norėtųsi daugiau autentiškumo, kadangi žaidžiant tarkim, už egiptiečius, skamba vos ne turkiškų tradicijų melodijos:).

Kalbant apie RTS žaidimų valdymą, dažniausiai nėra ką pasakyti. Viskas būna daugiau ar mažiau suprantama. *Rise of Nation* — ne išimtis, valdymas gana paprastas ir aiškus. Galbūt šiek tiek keblumų gali sukelti žaidžiant kampaniją. Žaidimo *RISK* schemos miksavimas su RTS schema iš pradžių gali pasirodyti

dalis *Tutorial*. Taigi jei norima gerai įvaldyti žaidimo sistemą, teks pasisėdėti prie kompiuterio ne vieną valandą. Kita vertus tikram RTS aistruoliui nėra ko per daug išmokti, visa esmė labai panaši į *Age of Empires* sukurtą sistemą.

Patikėkite, ne kiekvieną dieną išeina tokie puikūs strateginiai žaidimai. Nepasigaukite, *Rise of Nations* tikrai vertas investicijų. Dėl žaidimo milžiniškumo kažką mielo ras vos ne visi RTS stiliaus gerbėjai. O jei atsiras tokių, kuriems *Rise of Nations* nė trupučio nepatiks, abejoju, ar dar yra alternatyvų. Galbūt senukas *Age of Empires* :).



Žymųjį Maskvos soborą „Vasilja Blažennava" galima pasistatyti ir dykumoje

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9
Tiesiog puiku, tik labai jau visko daug

SIUŽETAS: 10 arba 5
Kažin ką šnekėti apie siužetą sunku, reikia pamatyti ir įvertinti

GRAFIKA: 9
Detalu, galbūt netgi per daug detalu

GARSAS: 9
Jei ne muzikinių takelių monotoniškumas ir neadekvatumas, būtų puikus

VALDYMAS: 9
Problemų gali kilti nebent žaidžiant kampaniją

GALUTINIS:
Puikus istorinio RTS pavyzdys **8,9**

CHASER

Kosminių kelionių amžiaus mafija

Kaip jau minėjome praeitame žurnalo numeryje, šiuo metu paleisti į rinką žaidimą, kurį net patys kūrėjai vadina "įkvėptu žaidimo *Half Life*", yra mažų mažiausiai komercinė savižudybė. Juk visi FPS stiliaus gerbėjai tik ir laukia antrosios *Half Life* dalies. Tačiau kaip ten bebūtų, prieš akis turime žaidimą *Chaser* ir, patikėkite, tai - tikrai vertas dėmesio dalykėlis. Kol dar neturime antrojo *Half Life'o*, *Chaser* - tiesiog ideali alternatyva.

Chaser
Svetainė: www.chasergame.com
Kūrėjas: Cauldron
Leidėjas: Jowood
Data: 2003-06-23
Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai
PIII 650 MHz
128 MB RAM
32 MB 3D spart.

"Chaser - dar vienas nustebinęs mane žaidimas. Jis išdrįsta išvengti nebūtinų sugėdintų "geimplėjaus" savybių, o vietoje to akcentuoja šaudymo ir lakstymo veiksmą. Nepaisant to, kad pastoviai teks spaudinėti greito išsaugojimo mygtuką, šaudyklių fanai smagiai praleis laiką žaisdami šį žaidimą, nes įtampa paprastai labai didžiulė."

Andreas Berntsen,
Gamer's hell

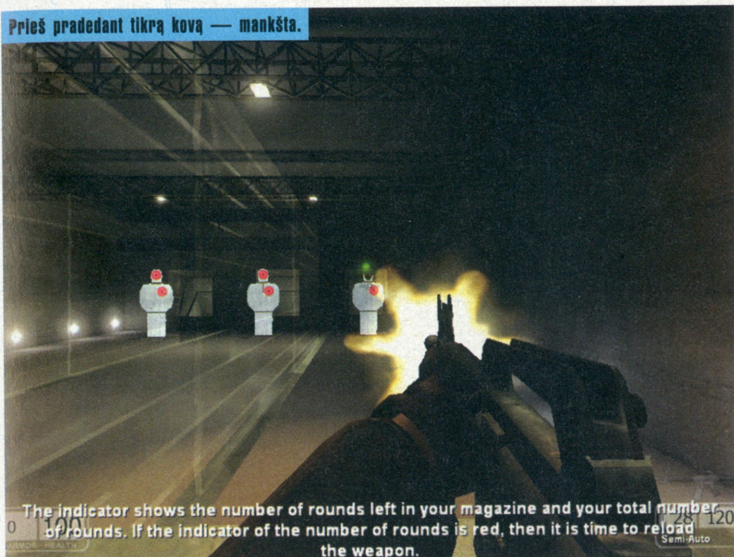
BOGARDAS

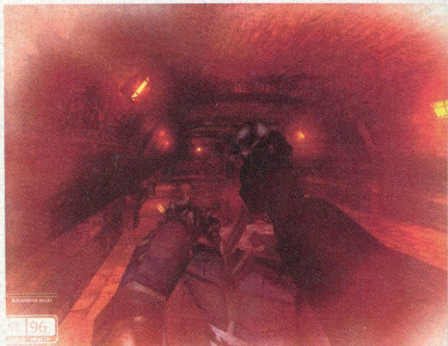
Chaser žaidėjus nusineša į ateitį, kai Jungtinės tautos įkuria taip vadinamą Marso korporaciją, kuriai vadovauja įtartinos reputacijos veikėjas Samuelis Longvudas. Kadangi šis žmogus betarpiškai susijęs su mafija, galima nuspėti, kad dėl to ir prasidės visa maišalynė. Čia ir atsiranda pagrindinis veikėjas Džonas Čeiseris, kuris nieko nežino apie savo praeitį ir nė nenutuokia, kodėl jį medžioja visa krūva kareivių ir visokių padugnių. Prisiminti savo praeitį ir tampa pagrindiniu Čeiserio tikslu, kurio siekdamas jis apkeliauja daugybę vietovių ir pasiunčia anapilin pulkus priešų.

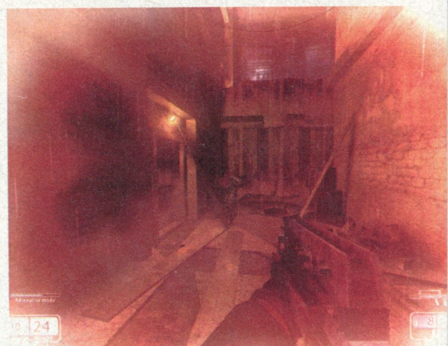
Žaidimas prasideda viename iš milžiniškų kosminių laivų, kuriame pagrindinis veikėjas Džonas Čeiseris atsibunda ant operacinio stalo ir, aišku, nieko apie save neprisimena. Visa bėda tame, kad erdvėlaivio koridoriais laksto krūvos kareivių ir žudo visus iš eilės. Taigi veikėjui nelieka nieko kito, kaip susirasti gelbėjimosi kapsulę ir kaip įmanoma greičiau nešdintis iš kosminio laivo. Beieškant gelbėjimosi kapsulės Čeiseriui tenka ne tik žudyti priešininkus, bet ir vengti sprogstančių įrengimų ir nuo lubų krentančių interjero detalių. Pabėgus iš kosminio laivo veiksmas persikelia į Žemę, kuri virtusi tikrai ne miela vieta gyventi, o tikru padugnių pilnu



Prieš pradedant tikrą kovą — mankšta.







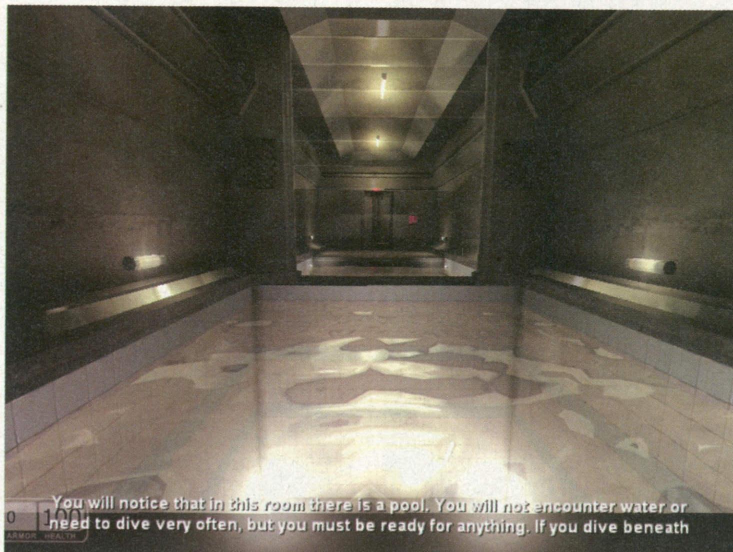
šiukšlynu, kuriame visi tik ir taikosi vieni kitiems perkąsti gerkles. Veikėjui tenka ne savo noru tapti mafijos parankiniu ir vykdyti jos užduotis. Čia žaidimo epopėja ir prasideda. Pačioje pradžioje *Chaser* atrodo kaip klasikinis FPS žaidimas su labai jau tiesmuku siužetu, tačiau po kelių pirmųjų misijų siužetas darosi vis įdomesnis ir įdomesnis, pasipildo kartais ir visai netikėtais vingiais.

Žaidime *Chaser* žaidėjas privalo įvykdyti visą eilę misijų. Tai ir tam tikro daikto paieška, kurį kitoje misijoje reikės panaudoti, ir kokio nors asmens ar vietovės apsauga, ir įvairių objektų šturmas, ir sėlinimas priešų zonoje, ir galų gale svarbių žmonių nužudymas.

Nors veiksmas ir vyksta ateityje, pagrindinis veikėjas naudoja ne kokius nors lazerinius ar plazminius ginklus, o daugiau ar mažiau visiems žinomus žudymo žaisliukus. Tai — ir 9mm pistoletai, ir „Beretos", ir „Koltai", ir t.t. Bene smagiausia tai, kad daugelis ginklų turi alternatyvias šaudymo galimybes, paspaudus dešinįjį pelės klavišą galima grožėtis visai padoriais sprogimais ar galingomis automatinėmis kulkų serijomis. Visas arsenalas yra gana veiksmingas, tereikia gerai nusitaikyti ir priešininkas krenta negyvas tiek nuo paprasto pistoleto šūvio, tiek nuo galingo šautuvo kulkos.

Viena iš FPS žaidimo naujovių panaudota *Chaser*'yje — tai adrenalino režimas, kurį galima apibūdinti kaip pirmo asmens *bullet–time*. Nuspaudus klavišą *Caps Lock,* viskas aplink jus sulėtėja, todėl galima daug geriau nusitaikyti į priešininkus ar netgi išvengti jų šūvių, kadangi daug geriau matomos skriejančios kulkos. Adrenalino režime galima būti pakankamai ilgai, tačiau, „išnaudojus visą adrenaliną" jis atsistato labai lėtai, todėl vertėtų pagalvoti ir naudoti jį tik ypatingose vietose.

Kalbant apie priešininkus reiktų pabrėžti, kad jie apdovanoti tikrai ne standartiniu DI. Labai dažnai jie veikia grupėmis, slepiasi už visko, už ko tik įmanoma pasislėpti, šaudo beprotiškai taikliai ir t.t. Tačiau kaip bebūtų, dažnai dėl tokio priešų „intelektualumo", neišvengiama ir tam tikrų nonsensų. Pavyzdžiui, jie slepiasi už tokių aplinkos detalių, kurios ir pelės nepaslėptų (vizualiai tai atrodo gana kvailai :) arba kad ir tai, jog priešininkai „užstringa" bandydami išlįsti iš už kampo ir pradeda šaudyti dar vis stovėdami už jo. Nors kūrėjams ir nepavyko kelios priešininkų DI detalės, tačiau galima pasakyti tik tiek, kad pasipriešinimas pagrin-



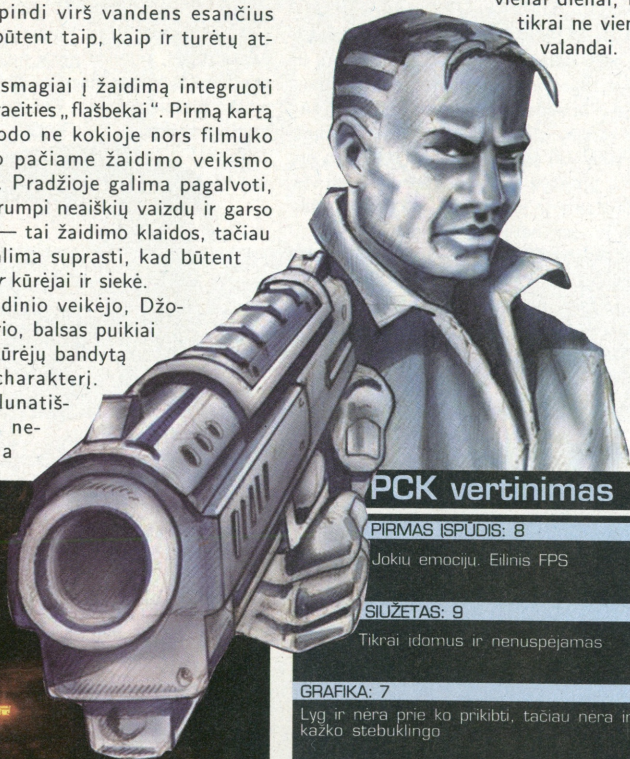
diniam veikėjui visuomet baisiai galingas net ir tais atvejais, kai nuklystama į su tikslu nesusijusias vietoves.

Mažai kam žinoma slovakų žaidimo kūrėjų komanda *Cauldron* pati sukūrė grafikos variklį, kurį pavadino *CloakNT*. Nors šis variklis ir nesukuria tokio puikaus vaizdo, kaip kad, pavyzdžiui, taip laukiamame žaidime *DOOM 3*, tačiau vis tiek aplinkos visai puikiai žiūrisi veiksmui vykstant tiek uždarose patalpose, tiek ir atvirose erdvėse. Nors ir ne visą laiką tekstūros „superaštrios", tačiau vien tai, kaip atsispindi šviesą nuo metalinių paviršių, atperka visus kitus tekstūrinius vidutiniškumus. Labai neblogai sukurti ir vandens paviršiai. Nors jie ir neraibuliuoja taip, kaip turėtų, tačiau atspindi virš vandens esančius daiktus būtent taip, kaip ir turėtų atspindėti.

Labai smagiai į žaidimą integruoti veikėjo praeities „flašbekai". Pirmą kartą jie pasirodo ne kokioje nors filmuko dalyje, o pačiame žaidimo veiksmo įkarštyje. Pradžioje galima pagalvoti, kad šie trumpi neaiškių vaizdų ir garso intarpai — tai žaidimo klaidos, tačiau vėliau galima suprasti, kad būtent to *Chaser* kūrėjai ir siekė.

Pagrindinio veikėjo, Džono Čeiserio, balsas puikiai papildo kūrėjų bandytą sukurti charakterį. Truputį lunatiškas, nes neprisimena praeities, truputį ironiškas, nes nesuvokia, kas aplink darosi, ir panašiai. Visų kitų veikėjų balsai skamba praktiškai taip pat puikiai, tik Jakudzos žmonių balsai galėtų skambėti daugiau azijietišku tembru ir akcentu. Bet tai labai stipriai į ausis ir nestringa, kadangi žaidimo muzika atperka visus balsų įgarsinimo nesklandumus. Ji tiesiog ideali. Kiekvienas garso takelis puikiai atitinka veiksmo tempą ir netgi tais atvejais, kai žaidimo lygis trunka valandas, muzika nė kiek neatsibosta, kadangi ji pakankamai rami ir neįkyri.

Pabaigai galima pasakyti tiek, kad *Chaser* gal ir nėra taip laukiamas „blokbasteris", tačiau tai tikrai labai geras žaidimas. Aišku, galima sakyti, kad šis žaidimas — tai tik dar vienas FPS pavyzdys su truputį įmantriau užsuktu siužetu ir nauju grafikos varikliu, tačiau šis dar vienas pavyzdys tikrai spiria ir gali „pakabinti" žaidėją prie kompiuterio jei jau ne vienai dienai, tai tikrai ne vienai valandai.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8
Jokių emocijų. Eilinis FPS

SIUŽETAS: 9
Tikrai įdomus ir nenuspėjamas

GRAFIKA: 7
Lyg ir nėra prie ko prikibti, tačiau nėra ir kažko stebuklingo

GARSAS: 10
Nėra ka pasakyti. Idealu

VALDYMAS: 9
Būtų idealus, jei ne kelios nesąmonės, susijusios su šokinėjimo funkcija

GALUTINIS:
Geras
9,1

Level 2.3 Robber
SPE Disruption Solar gain 11

Kai atslenka rūkas...

Antrojo tūkstantmečio pabaiga. Senasis kontinentas jau 600 metų niokojamas baisaus rūko, kuris naikina visus protus, kurie tik išdrįsta įžengti į jį. Gyvi lieka nebent seniai, kurie po to neprisimena net savo vardo, ar kūdikiai...

Mistmare
Svetainė: http://mistmare.arxeltribe.com/
Kūrėjas: "Sinister Systems"
Leidėjas: "Arxel Tribe"
Data: 2003-06-09
Žanras: RPG

REIKALAVIMAI SISTEMAI
PIII 450
128MB RAM
16 MB 3D spart.

"Išskyrus žaidimo siužetą, kuris yra gan kontraversiškas ir gali nepatikti konservatyviems žaidėjams dėl savo religinio turinio, "Mistmare" turi potencialo tapti 2003-ųjų metų hitu."

Cai Jiahui,
Game Axis

NIXIE

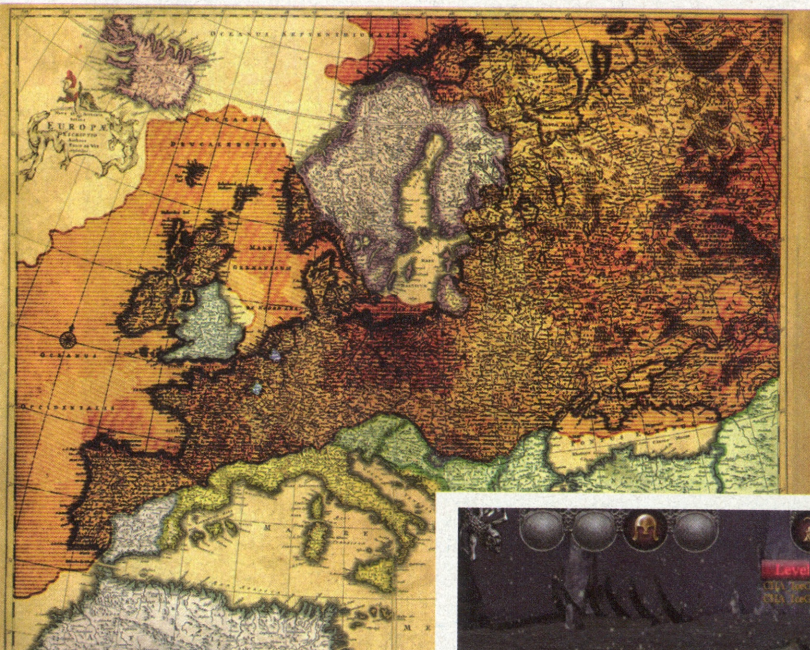
... Rūkas nusinešė milijonus gyvybių, ir dabar Europa visiškai izoliuota tiek išorėje, tiek ir viduje. Niekas negali pereiti rūko, todėl nėra jokio judėjimo — tiktai didžiausieji Europos miestai stūkso kaip mažos išsigelbėjimo salelės bėgantiems nuo viską aplink dengiančios miglos. Vienintelė pietinėje kontinento dalyje esanti Šventoji Romos Respublika pajėgia bent kiek kovoti su šiuo siaubu, naudodama šimtus metų studijuotą ir tobulintą liturginę magiją. Bažnyčia, remdamasi ginkluotosiomis pajėgomis bei inkvizicija — tam tikra vienuolių kerėtojų šaka, bando nors kiek tramdyti rūką.



Bažnyčiai reikia vis daugiau išteklių, todėl armijon imami vis jaunesni jaunuoliai. Vienas iš jų — Izidorius, dar būdamas kūdikis išgyvenęs rūko baisumus, kai valstiečiai, pralaimėję sukilimą prieš bažnyčią, buvo priversti trauktis į miglą. Visi žuvo, išskyrus senį ir kūdikį, kurį radę kareiviai perdavė našlaičių namams. Dabar Izidorius — naujai iškeptas armijos rekrūtas, kuriam vieno žvalgybos reido metu netikėtai atsiskleidžia magiškos galios. Šioje žaidimo vietoje teks rinktis: ar Izidorius nori būti karys ir mokėti šiek tiek burtų, ar būti patyrusiu kerėtoju ir per žaidimą išmokti nemažai burtų, kurių būdamas kariu negalėtų valdyti. Derėtų pasakyti, jog kerai atrodo tikrai įspūdingai.

JŪS TO NESITIKĖSITE

Pradėjus žaisti „Mistmare", iškart paaiškėja, kad jis visai kitoks, nei matytieji. Skiriasi visa pasaulio samprata, lai-



numirus... Ne ne, šis žaidimas neleis jums numirti. Taip jau yra, kad kai jūsų gyvybė kritiškai sumažėja, jūs prarandate sąmonę ir atsiduriate kokioje nors vietoje (tai gali būti išsinuomotas kambarys artimiausiame mieste, ar kovos pakraštys). Jei įveikti kokio nors monstro vis dėlto nepavyksta, galima pasirinkti „level down location" ir taip siaubūno lygis sumažėja. To nepatartina daryti dažnai, nes už nukautą žemesnio lygio monstrą skiriama mažiau patyrimo taškų. Žaidime penkiolikto lygio monstras tikrai neblogas, todėl kai pamatysite šimtas penkiolikto lygio baubą ir negalėsite jo nudobti, tai nebus patyrimo stoka. Pagal žaidimo scenarijų Izidorius porą kartų „užsiraus" ant priešo, nelygaus jo jėgoms.



Sniego kalnuose gyvena sniego milžinai. Gaila, nedraugiški.

kas, erdvė, valdymas. Pagaliau visas žaidimas unikalus (jau nekalbant apie pagrindinį ginklą, kurio panaudojimo būdas tikrai nustebina). Jūs nelėksite žudyti vos tik užsimanę, čia tikrai nebus krūvos šlykščių pabaisų (žinoma, jų bus, tik retkarčiais gyvenimą apsunkins vagys, kurie paprasčiausiai norės jus apiplėšti, o susipykus su miesto valdžia už kiekvieno kampo kareivių būreliai taip ir taikysis jūsų galvos... Bus visko: nuo druidų iki gigantiškų žiurkių ir visa tai — ne rūke, o ką jau kalbėti, kas laukia JO viduje...). Žaidimo scenarijus tikrai nenuspėjamas. Kai jau atrodo, kad viskas aišku ir pagrindinė misija įvykdyta, viskas ima ir apsiverčia.

KAS PER...

Kalbant apie rūko sandarą, čia galima rasti įdomių dalykų. Tai gali būti didžiuliai ledo milžinai, vandens žmonės, keisti augalai, visai mieli zombiai, neidentifikuojami „dantys", dar keletas dinozaurų palikuonių, milžiniški krabai, skraidantys magai, mantos... Kas kas, o žaidimo gale vieno tokio mechanizmo sargybiniai nustelbia visus (vieną iš jų už fotogeniškumą net įdėjo į parodomojo filmuko pabaigą. Tie jo kalavijai... Maklaudas pavydėtų :). Iš tiesų, pabaisų bus gan įvairių, o nudobti jas tikrai ne neįveikiama užduotis. Rūke teks keliauti iš vieno miesto ar šalies į kitą. Dažniausiai norint persikelti reikia pereiti tris vadinamąsias arenas. Tai gali būti pelkė, kapinių fragmentas ar kažkas panašaus į sušalusią dykumą su mamutų griaučiais. Kartais tenka bėgti, o







QUESTS

Daugiausia laiko teks praleisti miestuose — Romoje, Avinjone, Paryžiuje, Antverpene, Londone (jis — vis dar kaimas), Stokholme, Rygoje ir Krokuvoje. Kiekvienas miestas savitas. Tai ne šabloninis darbas. Romoje, kaip pridera, visur grįstos gatvės, aristokratija, Stokholmas primena fantastinį žalstelėjusį miestą, o Rygoje karaliauja sniegas ir... neįtikėtino dydžio senis besmegenis ??? (jį rasite truputį paieškoję ant vienos kalvelės). Svarbiausia miestuose yra žemėlapis, kuriame pažymėtos pagrindinės „apsilankymo" vietos, mat kitur tiesiog neįleis, o miestas didelis... Žaidimo eiga sukonstruota taip, kad neteks klajoti ten, kur nereikia. Atidarinėjant skrynias, treniruojantis, kaunantis, meldžiantis slenka laikas. Tam tikru metu jis „užsirakina". Tai reiškia, kad atėjo metas vykdyti kokią nors užduotį ir laikas neatsirakins, kol tai nebus įvykdyta. Užduočių yra kokių tik nori: be pagrindinių vos ne visą žaidimą besitęsiančių gaudynių pasitaikys ir medienos ieškojimas rūke karstų meistrui, katedros varpo atgaivinimas ir, žinoma, įvairiausios bažnyčios aferos, tarp kurių galima ir pasiklysti. Laisvu laiku galima užbėgti pas kalvį ir pasitobulinti ginkluotę, atlikti pašalines misijas (kaip inkvizitoriaus visi prašys padėti). Daugiausia mieste teks... bėgioti. Bus tokių užduočių, kaip toje pasakoje: nueini pas vieną, tas siunčia tave į kitą miesto galą, o ten nubėgus dar vienas siunčia toliau. Kol atrandi siūlo galą ir viską išsiaiškini, tenka ne vieną kartą pabėgioti pirmyn atgal. Taigi didžiąją žaidimo dalį teks ne muštis, o vykdyti kitų nurodymus ir ieškoti informacijos.

Pastebėjimas: jei užduočių lape pasirodo užrašas, jog jūsų ieškojimas veda niekur ir reikėtų paklausinėti gatvėse, tai vos išėjus lauk beveik visada pasirodys mažas berniukas su kokia nors žinute...

SHARPNESS OF SCYTHE

Metas pakalbėti apie ginkluotę, o ji šiame žaidime įvairi. Žinoma, daugiausia gerų dalykėlių (kurie turi magiškų galių) galima rasti pas nukautą priešą ar radus lobį (dažniausiai katakombose). Pavyzdžiui, Prancūzijoje teko „nukepti" tokią vieną valdytojo dukrelę, burtinkę Sophie, kurios žalias nuodijantis kalavijas tapo nepamainomas tolesniame žaidime. Jis net labiau pravertė, nei pats pagrindinis žaidimo ginklas „Sharpness of Scythe" (SS), kuris į ginkle esančius kristalus susiurbdavo monstrą, ir po to siaubūną būdavo galima išlaisvinti, kad jis kautųsi prieš saviškius. Skamba tikrai nerealiai, tačiau labai jau daug terlionės. Su kalaviju, pavyzdžiui, pribėgi, porą kartų įkerti, o nuodai padaro savo. Dar vienas unikalus dalykėlis buvo Skandinavijoje atimtas šalmas–kaukė, kurį užsidėjus tarp priešų pasklisdavo baimė ir net didžiausi monstrai imdavo bėgti, o tu bėgdavai iš paskos ir pamažu juos galabydavai. Svarbiausia — tinkamai atsirinkti ginklus, apsaugą bei galybę amuletų ir vėrinių, kurių vienas prideda jėgos, greičio, sveikatos generavimo, valios, proto, atsparumo burtams ir dar daug kitų dalykų.

TIK NE TAI!!!

O dabar — blogoji žaidimo pusė. Vos pradėjus žaisti, valdymas veda į neviltį. Bet sukandus dantis einant toliau reikalai po truputį taisosi, kamera nebelaksto kaip paklaikusi. Išmokus daugybę funkcijų klaviatūra, žaidimas tampa pakenčiamas. Visa blogybė ta, kad prie tokio valdymo labai sunku naudoti SS, nes išleisti monstrą, po to jį nukreipti tinkama linkme užima velniškai daug laiko. Taip pat scenų krovimas bei kadrų trūkčiojimas naudojant sudėtingesnius kerus ar išleidžiant monstrus... Trūkumų sąrašas nemažas, bet kai žaidime įtampa didėja, pripranti prie visko. O žaisti verta. Tikrai.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8,6
Lyg primena Morrowind'a, bet čia slypi kažkas labai paslaptingo...

SIUŽETAS: 10
Kova su neaprėpiamu priešu — rūku. Išties originalu.

GRAFIKA: 9
Lietus panašus į makaronus, nors miestai ir monstrai sukurti gražiai

GARSAS: 9
Tamsoki ir nerimą keliantys garsai bei įtraukiantis muzikinis takelis

VALDYMAS: 5
Sukąskite dantis ir laikykite kamerą „pririštą".

GALUTINIS:
"Mistmare" — paslaptingas RPG-kvestas, kuriame pilna tiek tradicinių, tiek ir namatytų dalykų.
7,7



Vienas prieš išprotėjusį pasaulį

Vos įsijungęs žaidimą *Gothic 2* ne juokais apsidžiaugiau. Tada pagalvojau sau - "Pagaliau sulaukiau dar vieno tikrai stipraus RPG žaidimo". Tačiau laikui bėgant mano entuziazmas atlėgo. Kad ir kaip kūrėjai stengėsi, jiems teišėjo visiškai menkos kokybės "saldainis su gražiu įpakavimu", t.y. *Gothic 2* tikrai tėra tik dar vienas RPG žaidimas su pretenzijomis į visapusiškai gerą žaidimą.

Gothic 2
Svetainė: www.gothic2.com
Kūrėjas: Sinister Systems
Leidėjas: Atari
Data: 2003 06 09
Žanras: RPG

REIKALAVIMAI SISTEMAI
PIII 750
256 MB RAM
32 MB 3D spart.

"Tai aiškiai geriausias RPG, kurį žaidžiau šiemet. Susitaikykite su valdymu, o po to jūsų laukia puikus siužetas ir tvirtas "geimplėjus". Joks RPG gerbėjas neturi jo praleisti".

Heine Gronbek,
Boom Town

BOGARDAS

Gothic2 scenarijus betarpiškai susijęs su pirmosios šio žaidimo dalies istorija. Pagrindinis veikėjas pristatomas iškart po to, kai jis pirmoje Gotikoje nugalėjo blogį, vardu *Sleeper*. Nors ir pagrindinis priešas buvo nugalėtas, daugelis jo parankinių pasitraukė į kaimyninio miesto Khorinio apylinkes, kur jungiasi į būrį ir ruošią kažką pikto. Paslaptingas burtininkas teleportavo vargšą, išsekusį po kovų pagrindinį veikėją iš pirmosios Gotikos veiksmo vietos į Khorinio apylinkes. Šis nuvargęs kareivis yra paskutinioji viso Khorinio viltis. Visa bėda tame, kad teleportacijos metu buvo prarasti visi sugebėjimai, ir dabar žaidėjams vėl turi visą patyrimą sukaupti iš naujo.

Susidaro toks įspūdis, jog visas Khorinio pasaulėlis tiesiog išprotėjęs. Visi šios apylinkės gyventojai pasidalinę į dvi grupes. Žmonės, kurie mėgsta ir remia velniai žino iš kur atsiradusius riterius, ir kita grupė — tai fermeriai, kurie renka atskalūnus kovotojus ir formuoja savo mažytes armijas, be to, konfliktuoja su visais, remiančiais riterius. Jau pačioje žaidimo pradžioje žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti savo veiklos sferą — ar tapti imperijos kariuomenės dalimi, ar prisidėti prie karių atskalūnų, ar tapti taikiu burtininku.

Žaidėjams, pasirinkusiems karių atskalūnų gyvenimą, suteikiama galimybė išbandyti per šimtą įvairiausių ginklų. Kiekvieno iš šios gausybės ginklų įvaldymas — tai ilgas praktikos taškų rinkimas. Tik pradėjus žaisti, naudos iš, pavyzdžiui, galingo Orkų kardo bus ne kažin kiek, kadangi veikėjui truks patirties juo naudotis. Galų gale pasiekus Drakonų medžiotojo „kvalifikaciją", tikrai mirtinais taps visi iki vieno žudymo žaisliukai.

Jei žaidėjui nepatinka vien elementarus žudymas, jis gali pasirinkti burti-


Ekskursija po senovės uostą. Gaila, be gido.



ninko gyvenimą. Žaidime *Gothic2* burtininkai gali kurti trijų rūšių burtus: paveikiančius juos pačius, paveikiančius priešus ir paveikiančius aplinką. Be to, pasirinkus burtininko profesiją, žaidėjui suteikiama galimybė pasinaudoti daug didesne gydomųjų gėrimų įvairove.

Nors pasirinkus imperijos kareivio profesiją ir suteikiama galimybė naudotis ribotu kiekiu burtų bei beveik visais ginklais, tačiau šios profesijos veikėjas nesukurs stipresnių burtų, nei tą padarytų kvalifikuotas burtininkas, ir negalės įvaldyti ginklų taip gerai, kaip tai gali padaryti kariai atskalūnai. Kita vertus, imperijos kariai gali laisvai vaikščioti po visą Khorinio miestą, be to, tokie veikėjai turi daugybę ištikimų tarnybos draugų, kurie visuomet atskuba į pagalbą, tuo tarpu karių atskalūnų armijos daugiausia sudarytos iš buvusių nusikaltėlių, kurie tik ir taikosi pagrindiniam veikėjui pakišti koją, o burtininkai iš viso veikia vieni.



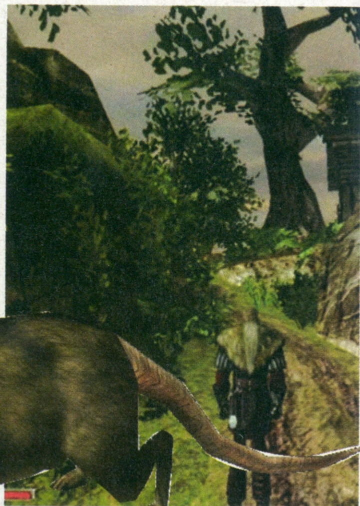
Kaip ir kiekviename RPG žaidime, veikėjas privalo medžioti visokius monstrus , kad įgytų patirties, taptų vikresnis ir panašiai. Tačiau yra vienas *bet*. Pasiekus aukštesnįjį lygį, automatiškai turėtų padidėti ir veikėjo patirtis, tačiau *Gothic 2* to nėra. Patirties taškai įgyjami bet kada ir bet kur, be jokios sistemos, tai dažnai labai siutina, kadangi kartais tiesiog nežinai ką ir kaip turi daryti, kad pasiektum kelis papildomus patirties taškus.

Kitas pastebėjimas susijęs su asmenybės formavimu, tai visiškai chaotiška inventoriaus kaupimo sistema. Visa bėda tame, kad žaidime tiesiog daugybė įvairių dalykėlių, kurie praverčia. O tuos dalykėlius susirasti savo inventoriuje kartais tikrai nepaprastai sunku. Be to, dažniausiai neina suprasti, kam kokį daiktą panaudoti, kadangi paprastai nurodoma tik daikto piniginė vertė, o visa kita paliekama išsiaiškinti pačiam žaidėjui. Tenka daryti išvadas, kad kūrėjai tiesiog patingėjo padirbėti prie veikėjo asmenybes formavimo ypatumų ir visą dėmesį skyrė žaidimo scenarijui, kuris nors ir nėra toks jau nuostabus, tačiau palyginus su veikėjo formavimu, tikrai daug įmantresnis.

Vienas rimtesnių nusivylimų žaidimu yra susijęs su *Gothic 2* valdymu. Aišku, visuomet paliekama galimybė pasikeisti valdymo klavišus pagal kiekvieno žaidėjo įgeidžius. Tačiau originalieji valdikliai visiškai nenormalūs. Visa bėda tame, kad žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti,









Nauja paslauga RPG žaidimų pasaulyje...



kokiu režimu jis nori žaisti, iš pirmojo ar iš trečiojo asmens perspektyvos. Visas valdymas tam tikra prasme nesudėtingas — gali eiti pirmyn, atgal, tačiau eiti į šonus neįmanoma, tokiems manevrams atlikti suteikiama galimybė suktis aplink savo ašį ir naudoti ėjimo pirmyn–atgal klavišus. Kovoti galima tik žaidžiant trečiojo asmens režimu. Tai ir šiek tiek nervina, kadangi kartais žaidžiant pirmojo asmens režimu, pavojingose žaidimo vietose galima ir užmiršti persijungti į kitą režimą (galima net užmiršti, kuris klavišas tai padaro:), o kai taip atsitinka, dažniausiai kova jau būna baigta:).

Kiek teko girdėti, žaidimo *Gothic 1* grafika jokiomis ypatybėmis neišsiskyrė. Tačiau antroji *Gothic* dalis savo grafikoje turi kažką tokio, kas spiria iš rimtųjų:).



Žaidime tikrai nemažai skirtingų aplinkų, kuriose daug įvairių nuostabiai aplinkai tinkančių objektų. Veikėjai taip pat pakankamai gražiai „nutapyti", tačiau labai jau jie visi panašūs. Didžiausias grafinio variklio, panaudoto žaidime *Gothic 2* privalumas tas, kad nors ir aplinkos pakankamai „sunkios", galima žaisti valandų valandas ir nėkart jūsų nesustabdys užkrovimai. Nors dažniausiai po tokių ilgų žaidimo neužkrovimų eina labai jau trumpas nekrovimo intervalas:).

Kiekvienas žaidimo veikėjas yra įgarsintas ir tai padaryta pakankamai profesionaliai. Aišku, kūrėjai galėjo nusisamdyti nors keliais įgarsintojais daugiau, kadangi pakankamai daug svarbių žaidimo veikėjų kalba vienu ir tuo pačiu balsu. Kiekvienas balsas padalintas tarp veikėjų pakankamai protingai t.y. balsai puikiai papildo kuriamą charakterį. Kalbant apie *Gothic 2* skambančius muzikinius takelius pasakyti kažką blogo negaliu. Kaip ir kažką gero:). Jie tiesiog praslysta pro ausis, nesukeldami jokių emocijų — nei teigiamų, nei neigiamų. Mano nuomone, tai yra žaidimo privalumas, nes muzika nei trukdo žaisti, nei tą daryti padeda:).

Ką gi galima būtų pasakyti apie *Gothic 2* pabaigai??? Ne kažin ką. Tai tikrai eilinis RPG su pakankamai įmantria istorija ir visiškai neadekvačiais tai istorijai kvestais. Grafika, garsas, siužetas pakankamai geri, tačiau žaidimas kažkodėl „nekabina" taip stipriai, kaip tai turėtų padaryti „kietai sukaltas" RPG. Aš renkuosi *Morrowindą*:).

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 7

Nesuprasi, ar čia pirmo, ar trečio asmens RPG

SIUŽETAS: 9

Visai neblogai, nors iki Morrowindo dar la-a-a-abai toli

GRAFIKA: 9

Tiesiog nueikite į viešnamį ir pabūkite su viena iš ten dirbančių merginų žvakių šviesoje:)

GARSAS: 9

Nei trukdo, nei padeda

VALDYMAS: 5

Gal kam ir patiks, tačiau iš esmės - visiška nesąmonė

GALUTINIS:

Tikrai yra ir geresnių žaidimų:)

7,5



A Būga Būga Būga!

Ghost Master
Svetainė: www.ghostmaster.com/
Kūrėjas: Sick Puppies
Leidėjas: Empire Interactive
Data: 2003-05-23
Žanras: strategija

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 450
128 MB RAM
16 MB 3D spart.

"Ghost Master yra originali ir smagi idėja, kuri buvo puikiai įvykdyta. Reikia tikėtis, kad Sick Puppies jau dabar sunkiai dirba kurdami praplėtimus su daugiau gąsdinančių komiksų pavadinimų ir skrynia, pilna naujų monstrų ir galimybių."

Martyn Clayden, Games Domain

Kol žaidimo kūrėjai kartu su leidėjais visa gerkle plyšauja apie savo žaidimo originaluma ir puikuma, kol dauguma recenzentų santūriai linkčiodami galvomis jiems pritaria, mano atmintyje iškyla keisti ir blyškus prisiminimai...

NPC

Prisimenu vieną *Electronic Arts* šedevrą, išleistą dar 1993 metais, *The Haunting: Starring Polterguy*. Tai buvo žaidimas, skirtas vienam arba dviem žaidėjams (žaidžiant dviese, žaidėjai ėjimus atlikdavo paeiliui), kurio metu berniukas *Polterguy* turėjo išvaryti godžią *Sardini* šeimą iš namų. Tais jau seniai pamirštais laikais *Polterguy* buvo išties kolosalus žaidimas, siūlantis žaidėjams puikią grafiką, nuostabius garso efektus ir daugiau nei 400 skirtingų objektų bei burtų, kurių kiekvienas turėjo išskirtines savybes. Gyvųjų pasaulyje *Polterguy* egzistavo per ektoplazmą. *Sardini* šeimos narius vaiduokliukas gąsdindavo panaudodamas baldus, buitinius prietaisus ir t.t. Girdėta istorija? Keista, kad *Polterguy* taip ir nesusilaukė tęsinių, dar keisčiau, kad praėjus dešimtmečiui, jis buvo dalinai klonuotas, ir dabar vadinasi *Ghost Master*. Originaliausia tikrojo laiko strategija? Kurgi ne...

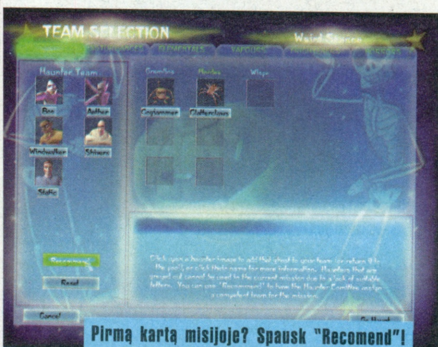
KAS IR KAIP?

Kaip bežiūrėtum, kūrėjus reikia sveikinti o ne peikti. *Ghost Master*, nors ir pilnas skolinių, šiandieninėje žaidimų rinkoje atrodo itin patraukliai. *Sick Puppies* žaidėjui siūlo išties patrauklią 3D RTS, papildyta saikingu ir labai kruopščiai parinktu humoru (pristatant misijas), patraukliais galvosūkiais ir gan savotišku, beveik tobulu valdymu. Tiesą pasakius, tai nėra klasikinė strategija, o greičiau strateginis veiksmo žaidimas su strategijos, RPG ir kvesto elementais. Kaip ten bebūtų, žaidimo valdymo sąsaja ir misijų pateikimas labiausiai primena strateginius žaidimus.

Žaidimo esmė paprasta: jūs esate vaiduoklių valdovai ir vedate savo numirėlių armiją į *Gravenville* miestelio šturmą. Pradžioje jūs vadovaujate vos keliems vaiduokliukams, tačiau pamažu jūsų armija augs (nors misijose dalyvaujančių vaiduoklių kiekis labai ribojamas, tačiau žaisti visada smagiau, kai yra iš ko rinktis) ir stiprės. Tikslai? Pradžioje misijose keliamas vienas tiks-




Dėmesio, tai ne vaiduoklis, tai tik mergaitė prižiūrinti savo odą.



Pirmą kartą misijoje? Spausk "Recomend"!

las — išvaikyti visus numatytų namų ar įstaigų gyventojus, tačiau vėliau kūrėjai peržengia banalaus gąsdinimo ribas siūlydami mums misijas, kurių metu mes privalome įtikinti mirtinguosius pomirtinio gyvenimo egzistavimu, nuvilioti grupę studentų į trobelę miške, pergudrauti vaiduoklių medžiotojus ir t.t. Iš pradžių atrodo, kad visi tikslai pasiekiami gąsdinant, tačiau kuo toliau, tuo dažniau tenka sukti galvas, mat standartinis gąsdinimas ne tik kad nepadeda, bet dar ir baisiai kenkia...

LENTYNĖLĖS

Bene žaviausia žaidimo dalis — tai jo tvarkingumas. Nors meniu langai ir vartotojo sąsaja atrodo atgrasiai, kerėpliškai ir nemaloniai, naudotis visu šiuo marazmu be galo patogu. Žaidime viskas apmąstyta iki plaukų galiukų ir kruopščiai išdėliota į atitinkamas lentynėles. Pavyzdžiui, kiekvienas vaiduoklis turi savo aprašą, savybių sąrašą, įsakymų sąrašą (nenuvertinkite jo, tai jūsų sėkmės garantas) ir t.t. Jei pasirinkta meniu eilutė turi papildomos informacijos, ją atskleis po kurio laiko iššokantis *pop-up* laukelis. Beje, jūs patys galite nustatyti *pop-up* laukelio pasirodymo intervalus. Svarbiausia, kad viskas atliekama paprastai dažniausiai vienu–dviem pelės paspaudimais, mes daliname įsakymus, pririšame vaiduoklius prie jiems tinkamos aplinkos, persijungiame matymo kampus ir t.t. Viskas vyksta kažkaip savaime: sugalvojai veiksmą — atlikai, be jokio papildomo grybavimo. Pastaruoju metu retas žaidimas gali pasiūlyti tokią prabangą, mat kovodami dėl originalumo ir inovacijų, žaidimų kūrėjai (ypač strategijų ir RPG) dažniausiai primala tokių marazmų, kad ir velnias kanopą nusisuktų. Tačiau tai — ne viskas. Tvarka vyrauja visur, pateikiant misijas žaidėjui suteikiama šūsnis papildomos informacijos ir naudingų patarimų, už tai kūrėjai prašo tik dėmesio ir pastabumo. Patogumo dėlei visi mūsų vaiduokliai apgyvendinti apleistame name, kur mes galime lankytis laisvu nuo misijų metu ir treniruoti savo pavaldinius. Čia irgi karaliauja išrikiavimas ir tvarka. Vaiduokliai pagal savo prigimtį ir paskirtį apgyvendinti jų poreikius atitinkančiose patalpose, be to, kambariuose kreida pažymėtos vietos, kur gyvens dar neišlaisvinti ir į mūsų gretas neužverbuoti vaiduokliai, tad žaidėjas visada puikiai žinos, kiek ir kokių pavaldinių jam dar trūksta iki pilnos kolekcijos. Kiekvienos misijos atlikimas vertinamas taškais, kuriuos mes galime panaudoti vaiduoklių treniravimui. Baigę misiją prieš akis matysite ataskaitą, kurioje aiškiai parašyta, ką doro mes nuveikėme ir kiek auksinės plazmos taškų nusipelnome, be to, jei misija įvykdyta per duotą laiką, mūsų taškai dar padauginami. Taip žaidimas įgauna šansų ilgam ir laimingam gyvenimui kietajame diske, mat ne vienam jūsų kils noras kartoti tas pačias misijas vien tik tam, kad gavę keliolika tūkstančių auksinės plazmos vienetų išmokytumėte savo vaiduoklius rimtų triukų.

BUKI BAILIAI

Viskas labai gražu, kol neužeina noras pasidalinti savo mintimis apie NPC personažus, o tiksliau — apie jų DI. Misijų sėkmė dažniausiai priklauso būtent nuo žmonių, kuriuos mes privalome vienaip ar kitaip įtakoti. Jokių problemų, jei mes



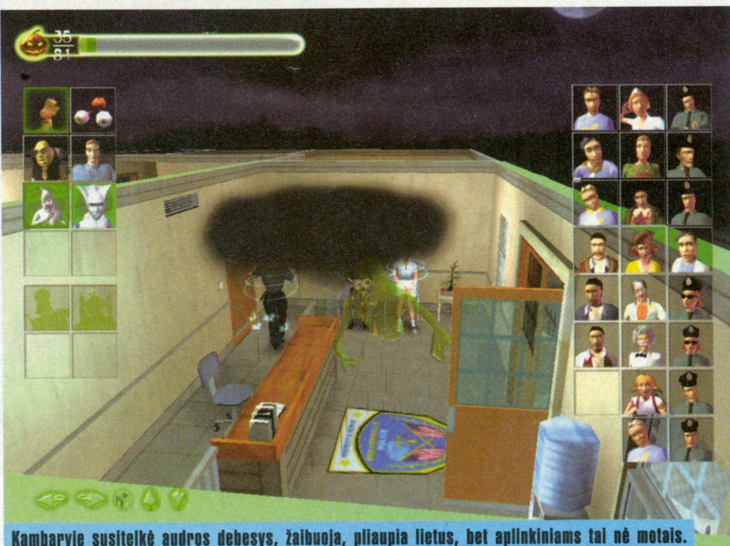
dalyvaujam paprasčiausio gąsdinimo misijoje, *bū būūū* šen *bū būūū* ten, ir visi išsilaksto. Tačiau kai reikalai pakrypsta konkrečių uždavinių link, pirštų galai ima niežėti, o noras nusukti kam nors sprandą arba ištaškyti monitorių į gabaliukus tampa nenumaldomas. Įsivaizduokite situaciją, kai mūsų tikslas yra atvilioti moteriškę



Kylantis dvejetukai rodo ne litrus, o tai, kad šioje būsenoje mergaitę išgąsdinti 2 kartus lengviau



į palėpę, o tuo tarpu viena vienintelė name esanti moteris užstringa ant rūsio laiptų ir nei gražiuoju, nei bloguoju jos iš ten neiškrapštysi. Arba tarpdury supanikavęs policininkas niekaip neapsisprendžia, ką daryti — bėgti į kiemą, ar į vidų. Skausmingiausia, kad tokių strigimų metu personažų neveikia jokie triukai, jie tiesiog blaškosi vienoje vietoje paneigdami visus „cliping'o" įstatymus. Dar blogiau tai, kad pro užtvertas duris negali praeiti kiti personažai. Minutės bėga, galutinis įvertinimas mažėja, nervinė įtampa kyla, misijų metu negalima išsaugoti žaidimo, tad dažniausiai jis paprasčiausiai išjungiamas. Tiesa, po kurio laiko pyktis atlėgsta ir dažniausiai nejučia vėl ir vėl pradedi žaidimą.



Kambaryje susitelkė audros debesys, žaibuoja, pliaupia lietus, bet aplinkiniams tai nė motais.

VAISTŲ! IR KUO DAUGIAU, TUO GERIAU!

Ghost Master bus geras tik tada, kai jam išeis bent 10 pataisų. Mat dabar jame esantis klaidų kiekis, net neminint DI, košmariškas (patingėta suorganizuoti padorų beta testą?). Dar smagiau, kad, sprendžiant iš baigiamojo žaidimo filmuko, *Sick Puppies* rimtai galvoja apie žaidimo tęsinį (įdomu, kas tai bus — papildas, ar pilnas žaidimas), tačiau joks tęsinys nepasiteisins, jei pirmoje dalyje bus palikti visi „bugai". Be to, nukrypstant nuo temos apie klaidas, bet vis dar kalbant apie žaidimo minusus, derėtų paminėti ir vieną esminį trūkumą. Vaiduoklių triukai. Juose baisiai trūksta veiksmo ir humoro, dar labiau šių dalykų stinga veikėjams, kuriuos mes gąsdiname. Viskas pavaizduota be galo strategiškai ir tvarkingai (na štai, ir tvarka ne visada teigiamas bruožas). Dėl to mes puikiai suprantame, kas ir kur vyksta, kokiu atstumu veikia mūsų vaiduoklio kerai, ko labiausiai bijo vienas ar kitas žmogus ir t.t. Tačiau nėra to jausmo... Pasitenkinimo, kurį patiria kažką mirtinai įbauginęs žmogus. Prisiminkite jausmą, kai tamsioje laiptinėje pasislėpę laukiate tuoj tuoj išeisiančios kaimynės, prisiminkite, kaip sulaikydavote kvėpavimą jai lipant laiptais, kaip staiga šokdavote ir surikdavote *ABŪGABŪGABŪGA*! Prisimenate? Koks pasitenkinimas užplūsta matant ir, svarbiausia, girdint iki mirties įbaugintą merginą... Tai va, tokių jausmų ir emocijų žaidime nėra, viskas sausa, tvarkinga ir statistiška. Tiesa, šį trūkumą iš dalies kompensuoja galimybė įlįsti į gąsdinamo žmogaus vidų ir stebėti pasaulį jo akimis, girdint pamišusį širdies plakimą, tačiau vėlgi visą vaizdą gadina absoliučiai bukas, nežinantis ko nori DI. Personažas blaškosi iš kampo į kampą, tad mūsų dėmesiui dažniausiai demonstruojama siena. Nuobodu.

PARANORMALUS REIŠKINYS

Paranormaliu reiškiniu pavadinčiau vėl ir vėl atgimstantį potraukį žaisti *Ghost Master*. Jei narpliotume žaidimą po siūlelį, rastume krūvas klaidų ir neišbaigtų elementų, tačiau kalbant apie jo visumą reikia pripažinti, kad jis paprasčiausiai „užkabina". Šis jausmas kiek primena pirmą susidūrimą su tokiais žaidimais, kaip *The Sims* ar *Baldurs Gate*, lyg ir nieko ypatingo, tačiau be jų gyvenime kažko trūksta... Taip tęsiasi tol, kol nauja pramoga pabosta. Niekam ne paslaptis, kad kartą PERsisotinęs *Simsais* ar *Balduru* eilinis statistinis pilietis vėliau jų vengs kaip velnias kryžiaus. Taip ir su *Ghost Master*, naudokite jį saikingai, siekite aukštumų ne kiekybėje o kokybėje, ir visai gali būti, kad su šiuo žaidimu praleisite keletą maloniausių ir įsimintiniausių žaidybinių valandų gyvenime.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 6,7

Sąsaja labiau primena mokymo programą darželinukams, nei žaidimą.RPG

ĮDOMUMAS: 7,6

Žaidimo esmė be galo įdomi, galvosūkiai sudėtingi, tačiau trūksta to jausmo...

GRAFIKA: 7,1

Panašu į Sims. Viskas pernelyg sterilu, trūksta nuotaikos.

GARSAS: 8,2

Mielos, klasikinės, pagal situaciją kintančios, pigių "siaubekų", parodijų melodijos.

VALDYMAS: 9,5

Puiku. Patogu. Paprasta.

GALUTINIS:

Neišbaigtas, bet milžinišką potencialą turintis kūrinys. Labiausiai žavi galimybė tą pačią misiją įveikti šimtais skirtingų būdų.

8,1



Tikras motosportas

Moto GP 2
Svetainė: www.thq.com/games/52016/
Kūrėjas: Climax
Leidėjas: THQ
Data: 2003-06-20
Žanras: lenktynės

REIKALAVIMAI SISTEMAI
PIII 600
128MB RAM
32 MB 3D spart.

"Moto GP 2 patenkins kiekvieno "tarpkojo raketos" ar simuliacijos fantazijas. Dėmesys skirtas tiek fizikos varikliui, tiek grafikai, todėl vertas pamatyti realizmo ir greičio trokštančių žaidėjų."

Mary Jane Irwin, IGN



Jau senokai neteko sėdėti prie kompiuterinio motociklo vairo, tad naujo moto žaidimo pasirodymas smarkiai pradžiugino. Sėkmingai debiutavęs praėjusiais metais *Moto GP* susilaukė tęsinio. Tikri lenktynininkai, tikros trasos, tikras vairavimas ir greitis. Ar iš tiesų kūrėjams pavyko dar labiau patobulinti savo moto žaidimą?

REZIDENTAS

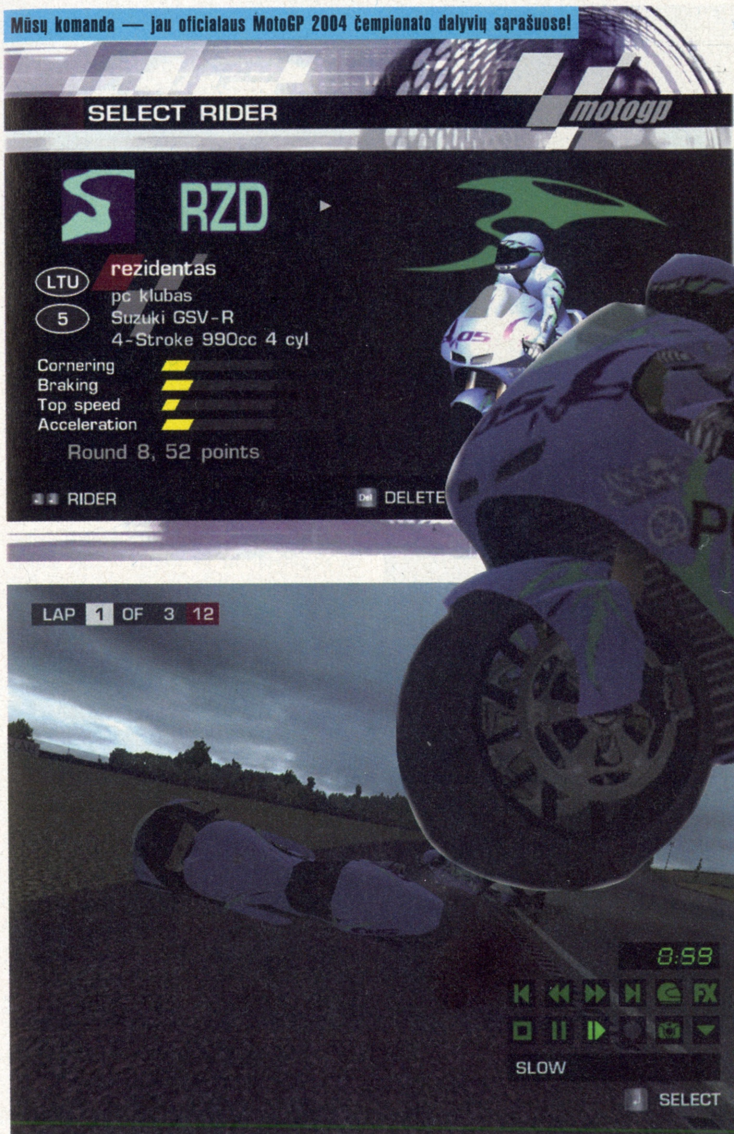
Viena iš *Moto GP 2* kokybės ir, tikėtina, populiarumo paslapčių ta, kad tik pasileidus žaidimą galima savaip nusistatyti kiekvieną smulkmenėlę. Renkamės motociklą, tada jį nudažome, užsidedame savo logotipą, priderinome motociklininko aprangos spalvą prie motociklo, užsirašome ant nugaros inicialus ir taip toliau. Ką jau kalbėti apie pačio motociklo nustatymus, kuriuos galima keisti ir išsisaugoti kiekvieno važiavimo metu.

Susikonstravus motociklą, *Mogo GP 2* siūlo nemažai galimybių išbandyti savo kaip motociklininko jėgas. Viso turime šešis skirtingus režimus. Standartiniame *Quick Race* galėsime rinktis iš pirmųjų trijų čempionato trasų bei tų, kurias pavyko atrakinti režimuose *Stunt* arba *Championship*. Režimas *Stunt* leis jums krautis taškus atliekant triukus ar per nurodytą laiką įveikiant trasų atkarpas. Surinkti taškai atrakins kitas trasas bei 2002–ųjų *Moto GP* čempionato vaizdo medžiagą. Režime *Time Trial* galėsite palenktyniauti su laiku ir gerinti rato pravažiavimo rekordus. Paskutinis ir svarbiausias *MotoGP 2* režimas — *Career Mode*, atitinkantis *2002 MotoGP Grand Prix* čempionatą.

Perėjus treniruočių režimą ir pradėjus čempionatą prieš kiekvieną trasą išvysite trumpą ir įdomų vietovės pristatymą bei glaustą lenktynių trasos istoriją. Atvykę į trasą galite įvykdyti iššūkius, už kuriuos gausite savybių taškų, pasitreniruoti trasoje, pravažiuoti kvalifikaciją ir galiausiai lenktynes. Finišavę lenktynėse trečioje ar žemesnėje pozicijoje gaunate vieną savybių tašką, antroje — du, o pirmoje — tris. Gautus savybių taškus galite panaudoti motociklo valdymo tobulinimui: pagerinti akceleraciją, didžiausią greitį, stabdymą, vairavimą posūkiuose. Tarsi koks *Moto RPG* :). Užbaigę visą sezoną galite dalyvauti antrame sezone tuo pačiu lenktynininku, o užbaigę visą seriją — padidinti sunkumo lygį.

Moto GP 2 — motociklų simuliatorius, tad fizikai čia tenka didelis dėmesys ir vaidmuo. Patogu tai, kad galima pačiam reguliuotis simuliacijos lygį, tačiau net esant nulinei simuliacijos vertei (visiška arkada) nesitikėkite tiesiog užšokti ant motociklo ir be vargo pirmas įveikti trasą. Važiuojant nuolat rei-

Mūsų komanda — jau oficialaus MotoGP 2004 čempionato dalyvių sąrašuose!



kia atidžiai sekti trasą ir stengtis kuo geriau išvairuoti posūkiuose. Laimei, gyvenimą palengvina patogi ir visiškai suderinama valdymo schema. Jei nesate žaidę motociklų lenktynių žaidimų, o tik automobilių, galite pamiršti pastarųjų valdymą ir mokytis iš naujo. Valdant motociklą reikia reguliuoti ne tik posūkius ir akceleraciją/stabdymą, bet ir svorio paskirstymą bei priekinių ir galinių ratų stabdymą. Pavyzdžiui, įvažiuodami į posūkį turite stabdyti, sukti į šoną ir perkelti svorį ant galinio rato, o išvažiuodami iš posūkio — akceleruoti ir prispausti svorį ant priekinio rato. Patikėkite, po kiekvieno etapo pirštams ir rankoms reikia pertraukos.

Motociklo valdymą taip pat smarkiai lemia ir oro sąlygos. Kai trasa šlapia, vairavimas ir motociklo guldymas tampa lengvesnis, tačiau tuo pat metu esate labiau pažeidžiamas ir bet koks neatsargus judesys gali sudaužyti moticiklą. Viena vertus, tai nėra blogai, nes sudužimai sukurti tiesiog nepakartojamai :). Vienas ar keli motociklininkai susidūrę lekia į orą, nukritę ant žemės vartosi, jų motociklai čiuožia paskui. Griuvimai filmuojami labai dinamiška kamera, tad viskas atrodo labai gyvai ir įtemptai. Vien jau dėl to verta kartais nugriūti :).

Žaidime gražūs ne tik griuvimai. Visas *Moto GP 2* atrodo velniškai gražiai. Visi motociklai ir lenktynininkai puikiai animuoti ir sumodeliuoti. Žinoma, žaidimo metu tai nelabai krenta į akis, nes lekiame didžiuliu greičiu. Greičio pojūtis, beje, taip pat nepaprastas: akys apsigauna, nes didėjant greičiui motociklininkas tolsta nuo ekrano, o vaizdas tolumoje yra tarsi siaurinamas ir „blurinamas", stabdant motociklas staigiai priartėja prie ekrano, vos ne atsitrenkdamas į jį. Iš tiesų, tokiomis įtemptomis akimirkomis ne kartą teko išsigandus atsilošti kėdėje :).

Nors tai ir nėra taip svarbu, reikia paminėti, kad garsas nėra toks puikus, kaip kitos žaidimo dalys. Žinoma, nuolat girdime tūkstantines apsukas skaičiuojančius variklius, cypiančias padangas ir dūžtančius motociklus, tačiau jie nėra labai tikroviški. Be to, daug kam gali nepatikti ir fone skambanti neaiški roko muzika, kuri lenktynių atmosferai tikrai nepriduda azarto.

Į klausimą, ar pavyko kūrėjams patobulinti pirmąjį *Moto GP* žaidimą, atsakymas yra teigiamas. Žaidimo principas, žinoma, nepasikeitė, iš ryškių naujienų čia rasime kelias naujas trasas, atrakinamus vaizdo filmukus, patobulintą grafiką ir apglūdintą fiziką. Nežinau, kaip kitiems, bet man tokių pakeitimų užtenka — juk tai sportinis žaidimas pagal tikrą čempionatą, tad didelių revoliucijų nepridarysi. Kaip bebūtų, jau galima nekantriai laukti *Moto GP 3*.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8,6
Plačios nustatymo galimybės, įdomu, kaip jos veiks.

ĮDOMUMAS: 9,4
Daug trumpų režimų ir ilga sportininko karjera.

GRAFIKA: 9,7
Nepakartojamas greičio pojūtis ir kvapą gniaužiantys dūžimai

GARSAS: 6
Sukurta tik tiek kokybiškai, kiek buvo būtina.

VALDYMAS: 9
Viską galima susiderinti pagal save, tačiau valdyti pulteliu būtų geriau.

GALUTINIS:
Nors ir ne tobulos, bet geriausios žaistos motociklų lenktynės. **8,9**



Žaliukas

Kas atkimšo komiksinių žaidimų gausybės ragą? Kodėl ant mūsų išvargusių galvų drebiami Wolverinai, Hulkai, Spaidermenai ir netrukus pats Supermenas? Kokią nuodėmę mes padarėme, kad mus baustų prikeldami, jau rodos, mirusius personažus? O gal tai - ne bausmė? Gal tai - dovana? Išsiaiškinkim...

The Hulk
Svetainė: www.hulkgames.com
Kūrėjas: Radical Entertainment
Leidėjas: Vivendi Universal Games
Data: 2003-06-13
Žanras: veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI
PIII 700
192 MB RAM
32 MB 3D spart.

"Gėda, kad žaidimas atrodo tarsi sumestas paskubomis, kad spėtų iki sutartos datos. Tikrai galima daugiau padaryti Halko žaidimui. Nors The Hulk yra tikrai smagus, nuolatiniai pasikartojimai, trumpumas, o svarbiausia — blogos Banerio misijos neleidžia jam tapti išskirtiniu žaidimu."

John Callaham,
Homelan

NPC

Greičiausiai tai pastaruoju metu pasirodę du komiksai–žaidimai sutampa su keletu įvykių. Pirma, tai kažkieno nuomone atgimęs visuomenės potraukis seniesiems herojams, dėl ko imtasi kurti filmus (*X–Men*, *The Hulk*, *Terminator 3* ir t.t.). Antra, tam įtakos gali turėti ir šiokios tokios *VU Games* nesėkmės, dėl kurių nevalingai išsivystė noras pasipelnyti iš masinio susidomėjimo. Kaip ten bebūtų, norėčiau pabrėžti, kad (daugeliu atveju) man visiškai neįdomu, kokį personažą valdyti — ar epinį 50 metų senumo didvyrį, ar tik ką sukurtą naujoką. Svarbu, kad žaidimas būtų geras, tada ir personažai tampa mieli...

KOVOS NEBUS

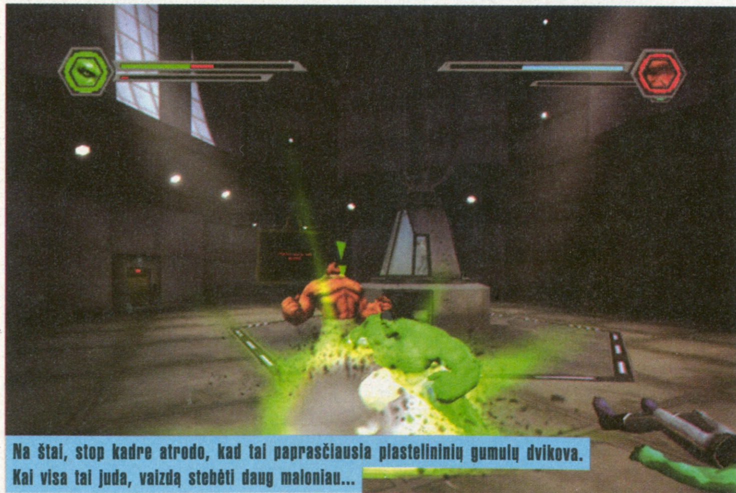
Pradėsiu nuo to, kad tik sužinojęs apie beveik tuo pat metu pasirodysiančius žaidimus *X–Men* bei *Hulk*, tikėjausi, jog jie ims aršiai konkuruoti. Tačiau pretekstą konkurencijai suteikia tik tai, kad abu žaidimai kurti remiantis komiksu, o panašumas tik tas, kad abu pasirodo kartu su kino juostomis. Viskas. Kol didžiai gerbiamas *Wolverine* naudoja slaptumą, gudrumą ir savo jusles, Hulk'as nesismulkina, ir paprasčiausiai sugriauna absoliučiai viską, kas stovi jo kelyje į tikslą. Tiesa, žaidime *The Hulk* yra keletas *stealth* tipo misijų, kurių metu mes valdome bejėgį daktariūkštį. Taip, šios misijos veikia kaip vaistas nuo monotonijos, kuri, be abejo, atsiranda, tačiau antra vertus jos nėra tokios prasmingos, sudėtingos ar reikalingos, kaip galėjo pasirodyti kūrėjams.

PAPILDAS (NE MAISTO)

Žaidimo ryšiai su kino juosta — daugiau nei draugiški. Tiesa, dabar jau madinga ne akla kino juostos kopija, bet lyg ir papildas jai, perpinant abiejų sudedamųjų elementus. Žaisdami *The Hulk* jūs atrakinsite išties puikių kadrų iš filmo ar žaidimo kūrimo istorijos bei keletą pasakojimų apie filmo ir žaidimo kūrėjų bendradarbiavimą. Kadrai išties įdomūs, gerai pristatyti ir verti dėmesio. Antra vertus, žaidžiant tokio tipo žaidimą (labiausiai šis sakinys aktualus EA *Lord of the Rings* (konsolinis daiktas), ir „Atari" *Enter the Matrix*) visada pagalvoji, ar jis vienas vertas sumokėtų pinigų, juk jei tai papildas, tai turėtų būt parduodamas kartu su filmu... Na, bet yra kaip yra.

SKIP

Hulko priešai kažkam bus jau pažįstami, mat tai — tie patys komiksų herojai, vadinami keistais vardais, apibūdinančiais jų būdą ar kažką panašaus. Sutiksite ir kumščius suremsite su tokiais niekšais, kaip *Madman*, *Flux*, *Half–Life*, *Ravage* ir t.t. Žodžiu, iš siužeto nesitikėkite absoliučiai nieko peržengiančio komiksinių balionėlių ribas. Tačiau žaisdami *The Hulk* daugelis į siužetą net nekreips dėmesio, skubėdami klapsės pelės mygtuką, ir viena vertus nieko nepraras, nes viskas žaidime aišku ir be pašalinių kalbų, antra vertus istoriją pristatančios, ant žaidimo varikliuko „besisukančios" animacijos scenos išties gražios ir įdomios. Beje, žemi reikalavi-



Na štai, stop kadre atrodo, kad tai paprasčiausia plastelininių gumulų dvikova. Kai visa tai juda, vaizdą stebėti daug maloniau...



Na bet Hulk'o šukuosena galėjo būti kiek šiuolaikiškesnė...

mai žaidimo kuriamo komikso motyvais siužetui gali būti dar viena priežastis, kodėl jų pastaruoju metu tiek daug priviso...

ESMĖ

Taigi nutylint apie *stealth* misijų buvimą žaidime, iš karto griebiam jautį už ragų. Nei kūrėjai, nei leidėjai neslepia, žaidimo esmė — griauti ir niokoti, tam mums duodamas vienas vienintelis žalias vaikinas bei skurdus jo smūgių arsenalas. Naikinamų objektų įvairovė ir stulbina, ir nuvilia. Žaidime mes galim griauti kone visą mus supančia aplinką, na, bent jau taip atrodo iš pirmo žvilgsnio, tačiau pažiūrėjus įdėmiau, mes galime griauti tik tai, ką numatė kūrėjai. Mums nubrėžiamos aiškios ribos, ir absoliutaus destruktyvizmo, deja, nesulauksite, tačiau pasidžiaugti yra kuo. Pirma, kūrėjai neklydo pasiūlydami mums *cell-shading* grafiką, ir nors reklaminiuose klipukuose Hulk'as atrodė skurdokai, žaidime jis atrodo jėgiškai. Viskas aplink griūna ir dūžta į šipulius, garso efektai tą pojūtį stiprina bent 10 kartų ir pirmosios akimirkos su žaidimu užima kvapą. Be to, Hulk'as, nors ir bukas veikėjas (nesumaišykite, daktaras Briusas Baneris — genijus, bet transformacija neigiamai paveikia jo smegenis), turi vieną savybę, būdingą jau pirmiesiems mąstantiems mūsų protėviams. Hulk'as žino, kad paėmęs daiktą jis gali juo naudotis kaip vėzdu, arba dar geriau — paleisti jį į savo priešą, ir gal net praskelti galvą... Žodžiu, Hulk'as noriai stveria vamzdžius, tankų dalis, priešo pėstininkus ir naudodamasis jais kaip ginklu skinasi sau kelią. Wolverinas taip negalėjo. Pakeliamų objektų kiekis išties nemažas, be to jis nori nenori praplečia judesių arsenalą.

Pažiūrėjus į Hulk'ą iškart paaiškėja lietuviško posakio „žaliūkas" prasmė. Akivaizdu, kažkas iš mūsų bočių neįžengiamose Lietuvos giriose matė šėlstantį Milžiną Halką, ir nuo to laiko visi dideli ir pliki buvo praminti žaliūkais. Hulk'ui neegzistuoja jokia derybų politika, joks bandymas tartis, jei jis jau nusibrėžė tikslą, tai laikykis, eis kiaurai viską... Na, beveik viską, nes kūrėjų nuomone violetinės betoninės sienos tvirtesnės už pilkas. Ką bekalbėčiau, šėlti valdant Hulk'ą išties smagu, na, bent jau kokios 15 misijų žavi ir laiko žaidėją tvirtais gniaužtais. Žaidime misijų per 30, todėl nenuostabu, kad daugelis mano pažįstamų, susidūrę su paskutinio boso galvosūkiu (valdant *banerį* reikia prasmukti pro porą apsauginių), metė, o po poros dienų išvis pamiršo apie tokio žaidimo, kaip *The Hulk*, egzistavimą. Antra, nors misijų kiekis žaidime ir nemažas, jos įveikiamos maždaug per parą. Bandyti žaisti sunkesniame lygyje? Nea, ačiū, jau ir po vieno karto viso to bim bam bum — per akis.

Tiesa, žaidime yra keletas papildomų režimų, kuriuos įveikus atrakinami kiti sudėtingumo lygiai, kodai, filmukai ir t.t. Dar girdėjau gandą, kad filme yra paslėptas kodas, kurį atradęs žiūrovas galės suvesti žaidime ir atrakinti naują personažą ir galbūt dar kelis naujus lygius. Tačiau gandai gandais, o pats žaidimas per trumpas, kad ir kaip bevartytum.

PELES ATIDUOKIT KATINAMS

Nes kol valdysite milžiną, jums jų nereikės. Na, nebent klaidžiojant po meniu. Visas žaidimas valdomas tik klaviatūra (aka mygtukynu). Mus sekioja išties puikiai judanti kamera, tad su vaizdu problemų nėra, nors galimybė reguliuoti kameros padėtį irgi būtų visai nieko. O su Hulko judesiais tai prasti popieriai. Kažkodėl jis bėgioja tik keturiomis kryptimis, o sąvoka *įstrižai* jam neegzistuoja. Tačiau tai — tik šiaip nemaloni detalė, antra vertus, kam eiti įstrišai, jei panaudojus kumščius visada galima eiti nosies tiesumu. Tiesa, daktaras Baneris, būdamas ramios būsenos ir sveiko proto, kumščių nenaudoja...

ECH... KAD TAIP JUOS SUKERGUS

Jaučiu, kad apie *The Hulk*, galėčiau kalbėti dar ilgai ir privardinčiau krūvas tiek teigiamų, tiek neigiamų žaidimo bruožų. Tiesiog manau, kad iš to, kas jau parašyta, jūs, brangūs skaitytojai, įspūdį jau susidarėte. Pabaigai tiesiog norėtųsi pasvajoti apie žaidimą, kuris gautųsi, jei Hulkas ir Wolverinas gyventų kartu, o po devynių mėnesių juos aplankytų gandras ir atneštų naują žaidimą, tebūnie paremtą komiksais, tačiau paveldėjusį puikią *The Hulk* grafiką, modelių animaciją, garsą, muziką bei griaunančią jėgą ir *Wolverine* judesių kolekciją, valdymo schemą, siužeto liniją ir puikų jos pateikimą. Ko gero gautųsi labai smagus žaisliukas.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8,7

Daug žadantis ir gražus žaidimo pristatymas

GRAFIKA: 8,7

Puikiai išnaudotos cell-shading galimybės. Žaidimas tikrai mielas akiai

MUZIKA: 9,2

Kaip priklauso...

GARSAS: 9,0

Tas traiškančio kaukolės smūgių kumščio garsas...
Banerį garsino pats Erikas Bana

SIUŽETAS : 6

Viską galima susiderinti pagal save, tačiau valdyti pulteliu būtų geriau.

GALUTINIS:

Tai, kas padaryta, padaryta tikrai kruopščiai ir kokybiškai (komplimentai Radical), tačiau, deja, daug kas nepadaryta. Gal The Hulk 2?..

7,2



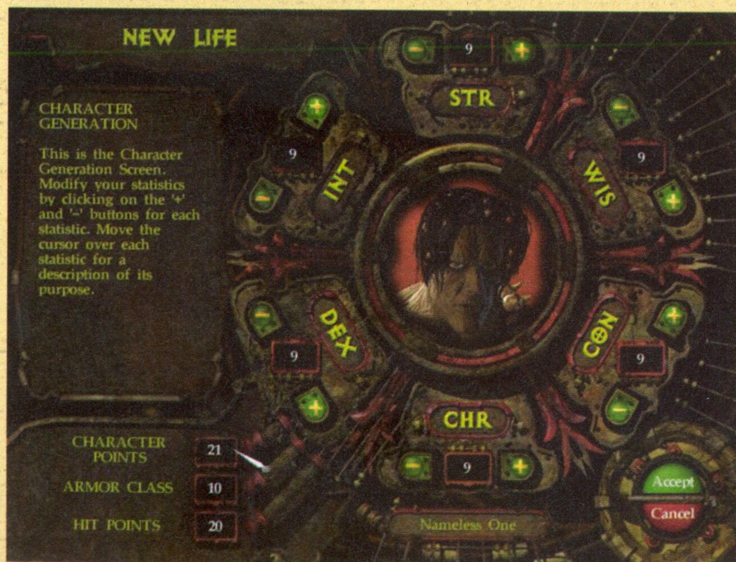


Planescape Tornment

Kurėjas: *Black Isle Studios*
Leidėjas: *Interplay Prod. Inc.*
Data: 1999 lapkričio 16
Žanras: RPG

NPC

Devyniasdešimtųjų pabaiga kompanijai *Interplay* buvo sunki, bet vaisinga. Po įtemptų ir žiaurių kovų dėl GURPS licencijos, kompanija vis tik sugebėjo beveik be atidėliojimų išleisti savo superhitą *Fallout*. Sėkminga realizacija, rodos, turėjo pakreipti reikalus kita linkme, tačiau bėdos nenustojo persekioti *Interplay*, mat ją paliko vyriausias *Fallout* dizaineris Timas Keinas bei keletas jo aplinkos žmonių (jie įkūrė *Troika Games*). Kaip ten bebūtų, *Interplay* sugebėjo išleisti ir *Fallout* tęsinį (kalbama, kad Keinas dar prieš palikdamas *Interplay* sudėjo į šį žaidimą daug savo jėgų), o dar po mėnesio parduotuvių lentynose pasirodė ir *Baldurs Gate*. Taip, tai buvo išties sunkiu laikotarpiu pagimdyti, tačiau labai įsimintini žaidimai. Ir nors dauguma jūsų yra girdėję apie aukščiau vardintus žaidimus, dar vienas tuomet pasirodęs puikus *Interplay* projektas nėra taip žinomas, kaip *Fallout* ar *Baldur's Gate*. Tai — *Planescape Tornment* (toliau — PT), žaidimas, kurtas keletą metų, per kuriuos pasikeitė nemažai kūrėjų komandos darbuotojų. Vis atidėliojama PT išleidimo data vertė tikėtis blogiausio, kad žaidimas išvis niekada nebeišeis, tačiau visos abejonės išsisklaidė 1999–ųjų lapkritį, kai PT galų gale pasiekė parduotuvių lentynas.



Planescape Tornment labiausiai žavi savo savitumu ir savotišku keistumu, kuris išvaiko įprastą BG serijos žaidimų palydovą nuobodulį. Nepaisant to, kad PT sukasi ant BG varikliuko, bei pagrįstas tuo pačiu D&D taisyklių rinkiniu, *Planescape* sugeba išlaikyti žaidėją prie monitoriaus daug ilgiau, nei galima tikėtis.

Veiksmas prasideda Sigilio mieste (dar vadinamame Durų Miestu), kur mūsų herojus *Nameles One* (bevardis) pabunda, tiksliau, prisikelia iš mirusių, ir, žinoma, nė velnio apie save neprisimena. Čia pat pabudimo vietoje sutinkame ir ekstravagantišką mūsų kelionių palydovą, skraidančią kaukolę Mortę, kuri ir atliks supažindinimo su žaidimo aplinka misiją. Nuo pat pirmųjų žaidimo akimirkų mums iškeliamas pagrindinis kvestas: išsiaiškinti, kas mes esame, ir kokį velnią mes turime nuveikti Sigilyje bei šiame pasaulyje apskritai. Nežinau, ar rašant šį tekstą verta gilintis į patį žaidimo siužetą, mat iš esmės jis primena kelių tomų *fantasy* kūrinį, kuriame pasakojami keleto veikėjų nuotykiai. Be to, priklausomai nuo mūsų

poelgių bei pasirinkimų, siužetas kis, suformuodamas mieliausią aplinką kiekvienam žaidėjui atskirai.

Reiktų paminėti, kad nors pagrindinis žaidimo veiksmas vystosi Sigilyje bei jo apylinkėse, žaidimas vien tuo neapsiriboja. Žaidžiant *Planescape* herojai nuolat tauškia apie kažkokius matmenis, egzistuojančius lygiagrečiai su mūsų pasauliu, o Sigilio miestą vadina Durų miestu, todėl, kad jame tie lygmenys kažkaip susipina. Taigi keliaudami miesų buvimas viename mieste, be jokios abejonės, garantuoja ir daugelio religijų bei filosofijų egzistavimą. Tai — dar vienas smagus PT aspektas, mat neretai tenka išnagrinėti kokios religijos ar filosofijos esmę, kad įvykdytum konkrečią užduotį. Iš pradžių mūsų bevardis nepriklauso jokiai religijai ar filosofijai, tačiau laikui bėgant mes privalėsime įstoti į kai kurias sektas, dalyvauti jų tarpusavio vaiduose ir spręsti gan painias politines problemas. Svarbiausia — gai nesimatėm". Žaidėjui automatiškai pasiūlomi keli atsakymų variantai, tad neretai teks pamąstyti, ką kalbat, kad iš sutikto pašnekovo ištrauktumėte kuo daugiau informacijos. Iš pradžių visa tai primena tradicinį venesuelietiško serialo epizodą apie amneziją, tačiau ilgainiui išaiškėja kai kas daugiau. Pasirodo, kad Sigilyje mes spėjome prisišiukšlinti kaip priklauso, tad priešų ir apgavikų, bandančių pasinaudoti mūsų atminties duobėmis, sutiksime daugiau nei draugų. Stebina ir kai kurių NPC pastebėjimai apie mūsų buvusius bendražygius arba apie tai, kad iki šiol mes mirėm gerus porą šimtų kartų... Galų gale viskas suveliama taip, kad viskas, ką, rodėsi, mes jau išsiaiškinom, sumaišoma ir paneigiama. Absoliuti nežinia ir dezorientacija, tai ir yra *Planescape* vinis ir mįslė, kurią, patikėkite, labai malonu narplioti.



Dar viena maloni staigmena laukia mūsų personažo jam mirus. Mūsų bevardis vaikinas nemiršta, tad kritęs mūšio lauke jis iškart pabunda senoj geroj lavoninėj, kur jo jau laukia buvę bendražygiai. Mirdamas personažas nepraranda nei patirties taškų, nei daiktų, tad vieninteliai nuostoliai, kuriuos reikia kompensuoti — tai dar kartą nueiti jau kartą nueitą kelią ir apginti savo savigarbą po vieną sutraiškant savo žudikus. Mirus vienam iš bendrakeleivių, problemų dar mažiau, nes mūsų personažas turi nepamainomą galią prikėlinėti mirusius. Paprasta? Be jokios abejonės, paprasta, juk sakiau, kad tai — pats draugiškiausias BG tipo žaidimas :-).

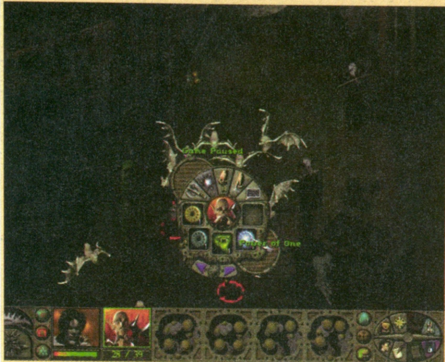
tu ne kartą būsite nustebinti nei iš šio, nei iš to atsivėrusiais portalais, kurie atvers jums kelią į kitus lygmenis. Neliksite abejingi ir sutiktų būtybių kiekiui. Kadangi Sigilyje persipina keliolika matmenų, visiškai natūralu, kad jo gatvėse valkiojasi šutvės skirtingų hm... būtybių. Visa laimė, kad agresyviausi jų yra šiaip eiliniai pašlemėkai, kuriuos be didesnio vargo galėsite smaugti net plikomis rankomis (beje, dažniausiai už tai niekas nebaudžia: paleidai žarnas kokiai trijulei banditų, susirinkai jų daiktus ir patraukei savais keliais. Kitaip tariant, Sigilis puikus tuo, kad niekas nelinkęs kišti nosies kur nereikia, tad žaidėjui atrišamos rankos ir suteikiama judėjimo bei pasirinkimo laisvė). Net ir patys baisiausi monstrai sutikti gatvėje nekels prieš jus rankos, nebent jiems įkyrėtumėte su savo klausimais, kurių jums tikrai iškils. Visai kita kalba su piliečiais, egzistuojančiais po miestu, už miesto ar kitame matmenyje. Ten visų pirma į papilvę iki pat kriaunų suvaromas peilis, o tada jau kalbama. Daugelio raskaityti viską, kas rašoma dialogų languose, nes priešingu atveju įstoję į kokią organizaciją, galit būti nustebinti prieš pat jūsų nosį užtrenkiamomis durimis, kurios lig šiol buvo jums atviros.

Šiaip nupasakot visą kelionių lygmenimis sistemą ir esmę gan painu, tačiau žaidimo metu žaidėjui tai išaiškinama labai paprastai ir populiariai, taip, kad suprastų visi norintys. Tiesą pasakius, PT daug draugiškesnis naujokams, nei naujesni BG ar *Icewind Dale* serijos žaidimai. Kiekvieną kartą radęs naują daiktą, žaidėjas gali paskaityti apie jo paskirtį, nemažai sutiktų NPC taip pat padeda orientuotis žaidimų erdvėje bei žaidimo taisyklėse, kas yra labai svarbu (ypač žanro naujokams).

Dabar apie esminį žaidimo perliuką, siužeto vingius. Grįžkime į pradžią, mes pabudome lavoninėj, nieko neprisimename ir leidžiamės aiškintis, kame reikalas. Nekalbant apie tai, kad savo lėkštais juokeliais mus nuolat erzina skraidanti kaukolė, daugelis praeivių mus pasitinka žodžiais „sveikas gyvas, il-

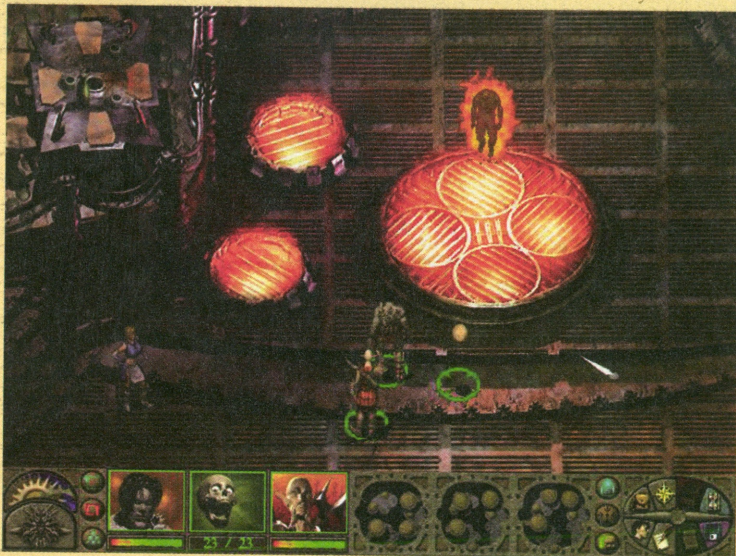
Gal kam kilo klausimas, kokiai kovotojų klasei priklauso mūsų bevardis? Ogi jokiai. Tradiciškai prieš pradėdami žaisti jūs galite išnaudoti keletą taškų savo charakteristikų tobulinimui, būtent šiuo metu jūs preliminariai suformuojate savo žaidimo stilių. Panaudoję daugiau taškų išvaizdai, galėsite sužavėti praeivius, kurie mielai jums padės daugelyje situacijų, kad tik galėtų dar bent akies krašteliu jumis pasigrožėti. Išleidę didesnę dalį taškų išminčiai, jūs savotiškai pasirenkate mago kelią, be to, turint





daugiau išminties taškų atsiranda tikimybė, kad kalbant bus pateikiama daugiau ir protingesnių dialogo variantų, sparčiau grįžinės jūsų atmintis. Be abejo, daugeliui jaunesnių žaidėjų knietės išleisti kuo daugiau taškų jėgai. Ką gi, tai irgi pasiteisina, daugelis veikėjų, perspėti apie tai, kaip mes mėgstame laužyti sprandus ir išsukinėti galūnes, darosi tokie sukalbami ir švelnūs, kad nors prie žaizdos dėk... Paskirsčius charakteristikos taškus — vėl siurprizas, mums neleidžia pasirinkti klasės, žaidimui nusispjaut, kad visą taškų atsargą mes sukišome į išmintį. Žaidimą pradedame kaip žemos klasės kovotojai ir taškas. Jokios magijos, jokių vagystės ar sėlinimo įgūdžių, tiesiog slampinėjam po lavoninę ir dalinam antausius zombiams. Situacija pakinta išėjus iš lavoninės: mieste atlaikę keletą išbandymų ar susimokėję šiokią tokią sumelę grynais, mes bet kuriuo metu galime pasirinkti pageidautiną klasę. Galime būti vagys, šventikai, magai arba kariai. Pasirinkę naują klasę, prarandame senosios įgūdžius, o patirties taškus kaupiame į naujosios klasės kapšą. Kai suprantame, kad klydome pasirinkdami, pavyzdžiui, vagies klasę, galime pasirinkti buvusią kario arba naują klasę. Smagiausia tai, kad pasirinkę senąją klasę, atgausite visus įgūdžius bei surinktus patirties taškus. Taigi šokinėjimas per klases nėra skausmingas dalykas, tačiau tokiu atveju tobulais vieno reikalo žinovais tikrai netapsite.

Visai kitas reikalas — mūsų kompanjonai. Partnerių atranka — labai svarbus ir painus žaidimo elementas, mat priklausomai nuo to, kokie individai vaikšto paskui mus, vienų ar kitų pastatų durys atsiveria arba užsiveria, vienų ar kitų NPC burnos pradeda pliurpti arba užsičiaupia amžiams. *Morte* — naudingas, nors ir įkyrus veikėjas, jo aš neatsisakyčiau, tačiau kitos būtybės reikalauja griežtos atrankos, gerai pagalvokite prieš priimdami į kompaniją visiškus niekšus arba šventeivas. Geriausi partneriai yra neutralaus požiūrio personažai, kurie ilgainiui pasaulėžiūrą adaptuoja pagal mūsų pagrindinį personažą. Visokie maniakai, palaikantys tvarką arba netvarką, bus amžina rakštis jūsų eee... klajonėse. Tiesa, dar kalbant apie *Morte*... Nors žaidimo metu jūs ir būsite įspėtas nepasitikėti juo, atsisakyti tokio „fainulkos" išties sunku. Viena iš žaviausių kaukolėno savybių — tai nuolatinis plūdimasis. Jei kalbant su NPC jis ant jūsų „užvažiuos" bandydamas jus pratraukti per dantį, *Morte* tuoj pat įsikiš ir pasiųs nepraustaburnį pašnekovą labai toli ir labai aukštai, antra vertus, kovos metu, panaudojus jo savybę „insult", jis pasiunčia visus kautynių dalyvius, po ko šie stengiasi užvažiuoti skraidančiai kaukolei į dantis (kurie, tiesą pasakius, ir yra vienintelis *Morte* ginklas). Kol visi niekšai bando nuskriausti kaukolę, kitiems mūsų personažams atsiranda daugiau erdvės vieno kito šlykštesnio užkeikimo paspendimui.



PT valdymas — tai supaprastinta *Baldur's Gate* valdymo schema, tad BG gerbėjai iškart supras, kas ir kaip, o naujokai dar neišėję iš lavoninės jau žinos kone visas valdymo subtilybes. Tiesa, nors žaidimas ir vyksta realiu laiku, visi veiksmai atliekami taip, tarsi kažkur už ekrano būtų mėtomi kauliukai, skirtingo lygio užkeikimai kurpiami tam tikrą laiko tarpą, žodžiu, viskas kaip priklauso. Kad žaidėjams būtų paprasčiau, egzistuoja ir daugeliui pažįstama pauzės sistema. Žaidėjas bet kurią akimirką gali sustabdyti žaidimą ir atiduoti pageidaujamus įsakymus.

Galų gale tenka baigti savo pasakojamą keletu žodžių, kodėl, mano nuomone, *Planescape Tornment* net ir po keturių metų gyvavimo vertas dėmesio. Taigi visų pirma tai, kad žaidime sukasi *Baldur's Gate* variklukas, garantuoja net ir mūsų dienoms pakenčiamą grafiką, gan aukštą detalumo lygį ir neblogą animaciją. Žaidimo išvaizda išties nepriekaištinga net ir šiandien, tiesa, vaizdas lengvai paplaukęs ir trūksta to „švarumo", tačiau gyventi galima. PT draugiškas tiek „Win9x", tiek „Win2K" operacinėms sistemoms. Keliolikos alternatyvių kelių pasirinkimas garantuoja, kad žaidimas gali būti pereitas keletą kartų patiriant visiškai skirtingus įspūdžius. Dar nebandžiusiems RPG žaidimų, *Planescape* taps puikiu žanro pradžiamoksliu. O svarbiausia — tai vidinė žaidimo charizma, minčių painumas, valdymo paprastumas, siužeto vingiai, skirtingi personažai, jokio nuobodulio ar tempimo. Žodžiu, PT sutelpa daugelis dalykų, kurių taip trūksta naujuose *Black Isle* kūriniuose.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,1

Puikus įvadas į žaidimą. Nuo pat pirmosios minutės atrodo, kad jau žaidi, nors vis dar krapštaisi po „tutorial".

GRAFIKA: 9,5

Net ir šiandien atrodo puikiai.

MUZIKA: 8,9

Maloni foninė muzika.

GARSAS: 8,7

Puikus įgarsinimas. Beje, garso efektai tyla arba garsėja judant apie juos skleidžiantį objektą :-)

SIUŽETAS : 10

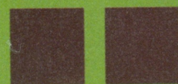
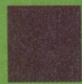
Puikus siužetas. Puiki istorija, verta, kad būtų perkelta į knygą.

GALUTINIS:

Puikus klasikinis žaidimas vertas to, kad jį žaistume net ir po kelerių metų. Kažkam tai gali nutikti, mat alternatyvių kelių ir papildomų kvestų kiekis išties pribloškiantis.

9,2

EXPERT CLUB



Vaiduoklių išlaisvinimas - 62 psl.



MAFIA - 66 psl.

Ghost Master

VAIDUOKLIŲ IŠLAISVINIMAS

1. *HAUNTING 101*

Air Witch (Pirmas aukštas, prie vonios) pasakys jums, kad ji yra užstrigusi „elektriniame šluotkotyje“ t.y. dulkių siurblyje.

Jūs negalite paveikti dulkių siurblio tiesiogiai.

Metodas: Padėkite elektrinės traukos turinčią dvasią ant priešais esančių elektrinių prietaisų ir panaudokite galią, gadinančią elektrinius prietaisus.

Strategija: *Cogjammer*, kurį jūs turite nuo žaidimo pradžios, labai tinka šioje vietoje. Panaudokite jo *Wild & Crazy* burtą.

2. *WEIRD SEANCE*

Lucky („Pinbolo“ aparatas pirmame aukšte)

Metodas: Turite priversti žaidžiančiuosius žaisti sėkmingiau. Jei jie pradės laimėti, kamuoliukas išmuš *Lucky* iš aparato.

Strategija: Pati *Lucky* turi reikiamą galią — *charm*. Panaudokite įsakymus, kad *Lucky* naudotų tik *charm* burtą, kai prieis žaisti vienas iš berniukų. Taip pat galima paprasčiausiai į kambarį pakviesti dar vieną elektrinį vaiduoklį ir liepti jiems pakratyti elektrines grandines. Čia turėtų tikti *Static* ir *Sparkstorm*.

Teroro Akys (Stiklinė pirmajame aukšte)

Metodas: jums reikia dvasios, turinčios labai aukšto garso skleidimo galią.

Strategija: Padėkite *Aether* už lango ir nustatykite ją „sukrečiančiai dainai“. Palaukite ir mėgaukitės rezultatais.

Vendelis (Kambaryje, esančiame viršutiniame aukšte)

Brolijos lyderis, Tedas Geiblas, buvo paruošęs keletą triukų Vendeliui, kurie privertė jį nusižudyti. Todėl Wendelis norėtų „paspirginti“ Tedą Geiblą.

Strategija: Tedas Geiblas labai bijo ugnies, tačiau kol kas ugnies turinčios dvasios galių jūs neturite.



3. THE CALAMITYVILLE HORROR

Svarbu!!! Jums galbūt ir nepasiseks išlaisvinti visų trijų dvasių iškart, tačiau, kad pabaigtumėte lygį jums reikia išlaisvinti bent dvi dvasias.

Maxine Factor (Viršutiniajame aukšte, tamsiajame kambaryje)

Maxine Factor nori išbandyti savo produktus su kuria nors name esančia moterimi.

Metodas: Kadangi kambario, kuriame yra *Maxine*, durys yra užkaltos, žmonės šiaip sau į šį kambarį neužeis. Jūs turite suintriguoti juos eiti būtent į tą kambarį.

Strategija: Pati *Maxine* turi intrigavimo galią. Paleiskite savo galias būtent tada, kai viena iš moterų bus tame pačiame aukšte. Tai privers ją ateiti į kambarį.

Arclight (Rūsys už sienos)

Metodas: Jūs turite sukelti žemės drebėjimą.

Strategija: Pasinaudokite Akmeninės Sienos ir jo drebėjimo galios sugebėjimais. Toliau jau pats *Arclight* susitvarkys.

Static (Stogas, kaminas ir antena)

Metodas: Jūs turite įstumti, įtrypti ir įtraukti kaulus pro kaminą. Tai dviejų etapų darbas.

Strategija: Iš pradžių pasinaudokite Akmens Sienos drebėjimo galia, kol dar *Static* yra užstrigęs kamine, o po to panaudokite telekinezės galią (*Kinesis* su *Boo* arba TK *Storm* su *Whirlweird*) prie židinio, kuris yra kambaryje su pianinu.



4. *SUMMONERS NOT INCLUDED*

Moonscream (Rūsyje, kuris yra neuždengtas)

Strategija: Kad mirtingieji galėtų pamatyti *Moonscream*, jie turi ateiti į rūsį. Jiems atėjus panaudokite *Moonscream* šiurpaus siurprizo galią.

Whisperwind (*Dreamcatcher* koridoriuje)

Metodas: Lengviausias būdas išlaisvinti *Whisperwind* yra *Dreamcatcher* sunaikinimas.

Strategija: Pasinaudokite šiurpiąja *Aether* daina. Tik tiek.

Raindancer (Tualetas)

Kadangi *Raindancer* užstrigo tualete, paprasčiausias būdas jį išlaisvinti — nuleisti tualete vandenį.

Strategija: Pasinaudokite Akmens Sie-

nos drebėjimo sugebėjimais, kad nukratytumėte bičių avilį ant žemės, ir tualetas liktų atviras naudojimui.



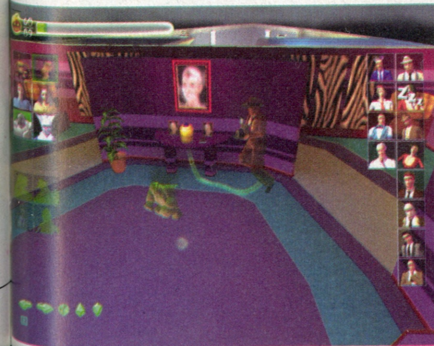
5. DEADFELLAS

Fingers (Prie pianino, priešais kazino)
Metodas: Jūs privalote padaryti taip, kad tam tikrą melodiją švilpaujantis žmogus praeitų pro kambarį, kuriame yra *Fingers*. Nepamirškite, kad šiame lygyje yra keletas švilpaujančių žmonių, tačiau tik vienas jų švilpauja tą melodiją, kurios jums reikia.
Strategija: Tinkamiausias žmogus — virėjas. Jis nuolat švilpauja sau po nosimi...

Knuckles (Kazino, už krupjė)
Metodas: Jūs turite padaryti taip, kad krupjė Edis ilgą laiką pralaiminėtų visiems atėjusiems žaisti.
Strategija: Prieš Edį labiausiai tinka *Jinx* ir jo galios. Taip pat galima panaudoti *luckstorm* ant Edžio ir jo oponento. Tai sukeičia sėkmės efektą.

Flash Jordan (Dono miegamasis)
Metodas: Jums reikalinga dvasia, galinti tiesiogiai ar netiesiogiai paveikti urną, kurioje kali *Flash*.
Strategija: Galimi du būdai: 1. Panaudokite *Wavemaster Hailstorm* galią (aišku, jei jau esate šią dvasią išlaisvinę). Tai turėtų iškart sudaužyti urną. 2. Panaudokite *Tremor* galią. Jūs galite netgi sujungti *Stonewall* ir *Fingers* dvasių jėgas.

Wavemaster (Korpuso apačioje prie variklio)
Metodas: Jūs turite priversti mirtinguosius patikrinti triumo pompą, kadangi jokia dvasia negali jos paveikti tiesiogiai.
Strategija: Panaudokite elektrinių galių turinčią dvasią (*Cogjammer*), kuri sugadintų triume esančią saugiklių dėžę. Žmonės turės ateiti patikrinti ją. Be to, triume panaudokite *Raindancer* potvynio ar lietaus galią. Atėję žmonės pamatys daugybę vandens ir turės patikrinti triumo pompą.

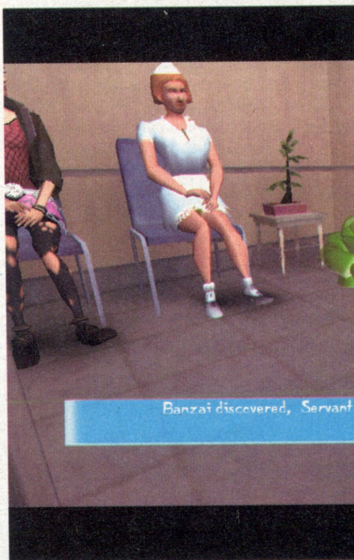


6. THE UNUSUAL SUSPECTS

Electrospasm (Rūsys, kambarys už laiptų)
Metodas: jums reikia elektrinių galių turinčios dvasios, kuri sugadintų elektros kėdę ir kambaryje esantį jungiklį.
Strategija: Jūs turėtumėte panaudoti *Cogjammer* ir jo galias, kad sugadintumėte jungiklį, visa kita turėtų įvykti automatiškai.

Blue Murder (Rūsyje, priešais įrodymų kambarį)
Metodas: Jūs turite sulaukti, kol prasikaltęs policininkas išsiduos.
Strategija: Nesąžiningas policininkas yra detektyvas *Norman Franz*. Jis kelissyk bandė ateiti į įrodymų kambarį, tačiau jam sutrukdė kambarį saugojęs policininkas. Jūs turite bet kokiu būdu išgąsdinti duris saugantį vyruką. *Franz* pasirodys įrodymų kambaryje norėdamas pasivogti kelis įkalčius. Jam įėjus panaudokite *Terroreyes* dvasios *Intrigue* arba *Blue Murder Obsession* galią.

Banzai (Augalas priimamajame)
Iš tiesų, tai slaptas būdas anksti gauti *Banzai*. Paprastai jūs galėsite gauti jį vėliau *Ghostbrakeers* lygyje, tačiau čia daug lengviau.
Strategija: Pririškite *Stonewall* prie augalo priimamajame ir *Banzai* po kelių akimirkų pasirodys ir prisijungs prie jūsų.



būtų verandoje kartu su juo. Turite kelias galimybes.
Strategija: kažkur aplink vaikšto vyrukas su ausinėmis. Įviliokite (ar išgąsdinkite) jį į verandą, kad išlaisvintumėte *Hogwash*. Taip pat galite pasinaudoti dvasia, sugebančia daryti nežemiškas dovanas (*Tricia*) ir tikėtis, kad žmonės atneš dovaną į verandą. Iš tiesų jums tereikia, kad kas nors elektrinio patektų į verandą. Jei sujungsite kitą elektrinį vaiduoklį su kažkuo kambaryje ir liepsite naudoti *surge*, bet ką kambaryje „elektrifikuosite". Netrukus po to mirtingieji turės statinį lauką ir veiks kaip elektrinės grandinės. Reikia tik juos nubauginti į verandą.

Tricia (Viršuje, tualeto veidrodyje)
Metodas: Jūs privalote atvesti į vonią ką nors su šukuosena, panašia į *Tricia*.
Strategija: Jūs turite atvesti *Blair Whelchel*, kadangi jos šukuosena panaši į *Tricia*. Turite panaudoti vandens dvasią apatiniame tualete ir sukelti ten lietų. Automatiškai visi bus priversti eiti į viršutinį tualetą.



7. FACEPACKS & BROOMSTICKS

Firetail (Apsaugos ratas rūsyje)
Metodas: Jūs turite užbaigti apsaugos ratą.
Strategija: Jums reikia užpildyti dvasiomis tris likusius daiktus, kad užbaigtumėte apsaugos ratą ne raganoms, bet sau. Tai bus tik laikina, ir netrukus išsisklaidys, tačiau *Firetail* prisijungs prie jūsų. Taip pat užtenka tiesiog susieti *Raindancer* su vandens grandinėmis ir panaudojus *Rain* užgesinti ugnį.

Hogwash (Moliūge, sode)
Metodas: Jums reikia grandinės, su kuria *Hogwash* gali prisirišti. Reikia, kad ji

8. POULTRYGEIST

Hardboiled (Susietas su mergina)
Strategija: Vienintelis nemalonumas šiame lygyje atsitinka tada, kai *Oracle* ir *Ghostbreaker* ateina į namus, kadangi jie abu yra pavojingi jūsų dvasioms kaip ir *Hardboiled*. Jei jie nusigaus iki *Hardbolied*, misiją pralaimėsite. Štai patarimas: *Oracle* bijo kraujo. Prisiminkite, kad panaudoję *Hardboiled* atskleisite jį *Oracle* ir rizikuosite jį prarasti bei pralaimėti misiją. Aukšti garsai (*Cacophony*) taip pat galingai veikia *Oracle*.
Nusiuntę tokį vaiduoklį, kaip *Clatterclaws*, šalia telefono galite neleisti žmonėms paskambinti *Oracle*, tačiau *Ghostbraker* vis tiek pasirodys name.

9. *THE BLAIR WISP PROJECT*

Sparkle (Stovykla pietuose)

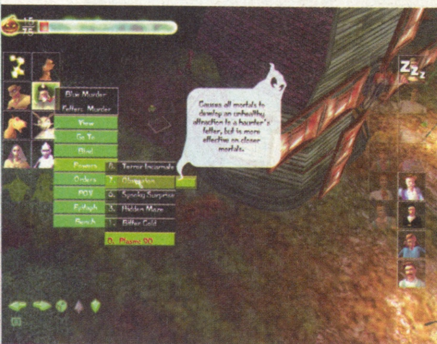
Metodas: Turite surasti būdą, kaip užkurti ugnį.

Strategija: Jūs turėtumėte pririšti dvasias su *Ice Breath* prie lokių spąstų, esančių pietryčiuose. Dėl to pakankamai atšals oras ir žmonės bus priversti užsikurti ugnį.

Blair Wisp (Sala viduryje ežero)

Metodas: Jūs turite panaikinti ant salos užleistą prakeiksmą.

Strategija: Panaudokite dvasias, turinčias galingas vėjo jėgas *Weatherwitch* ir jos šuorus, sukombinuotus su *Aether Gathering Winds* galia. Po to panaudokite *Blair Wisp hypnotic image* galią, tai pritrauks žmones į salą. Vėliau panaudokite *Strange Vision* galią, tai išgąsdins mirtinguosius ir išbaidys juos iš salos.





10. *PHANTOM OF THE OPERATING ROOM*

Harriet (Vienoje iš spintų)

Metodas: *Harriet* yra prisirišusi prie vaiko, kuris verkia, nes neturi savo žaisliuko. Jums reikia jį sugrąžinti.

Strategija: Vaikas, pavogęs žaisliuką, yra *Kevin Caulkin* ir jis bastosi ligoninėje. Gerai jį pagąsdinkite, kad pakeltumėte jo tikėjimą ir kad jis pabėgtų. Tada palaukite, kol jis užlips į antrą aukštą ir pagąsdinkite jį paskutinį kartą. Palaukite, kol kas nors kitas jį paims. Panaudokite *Harriet Ethereal Gift* galią ir iššaukite bendrą grandinę, prie kurios priiškite *Blue Murder*. Panaudokite *Blue Murder Obsession* galią (pasistenkite, kad turintysis žaisliuką būtų vis dar tame pačiame aukšte) ir visi tame aukšte turėtų pradėti bėgti. Žmogus su žaisliuku turėtų arba atiduoti jį vargšui vaikui, arba jums tiesiog reikia išgąsdinti jį su *Blue Murder*.

Kai tik žaislinis zuikutis bus numestas ant grindų, berniukas prieis ir paims jį.

Brigit (Rūsyje...)

Metodas: Žmogus, turintis daug merginų, yra daktaras. Jums reikia sugalvoti, kaip priversti jį pajusti tokį skausmą, kurį jaučia *Brigit* rūsyje.

Strategija: Ligoninėje yra daktaras, vardu *Dr. Seth Greenwood*. Jį jūs turite nuvesti į rūsį pas *Brigit*. Pasinaudokite *Terroreyes Hideen Maze* arba *Blue Murder Obsession* galiomis, jos turėtų nuvesti daktarą į rūsį. Kai tik jis bus rūsyje, panaudokite *Brigit Brief Scare* galią. Tai turėtų viską sutvarkyti.

Daydreamer (Pirmasis aukštas)

Metodas: Jums reikės vaiduoklio su aukšta garso galia ir pririšti jį netoliese *Daydreamer*.





Strategija: Pririškite *Moonscream* kambario viduryje ir panaudokite jos *Cacophony* galią. Palaukite kelias akimirkas — *Daydreamer* turėtų atsibusti.

11. *SPOOKY HOLLOW*

Dragoon (Jį galima rasti praktiškai visur)
Metodas: Jūs turite priversti bent vieną mirtingąjį pamatyti, kas vyksta malūne, ir kad jis viską papasakotų kitiems žmonėms.
Strategija: Pradžioje jūs turite sulaukti, kol pasakotojas perspės apie tai, kas vyksta malūne. Tada *Dragoon* turi perbėgti per kaimelį bent vieną kartą. Keletas žmonių bėgs malūno link (sustiprinkite jų potrauki *blue murder obsession* galia) ir pradės žiūrėti pro langus. Vos tik pamatę, kas ten vyksta, jie skubės atgal.

Black Crow (Kabinoje prie upės)
Metodas: Paprasčiausiai jums reikia sudaužyti kabiną.
Strategija: Jūs tai galite padaryti iššaukę *Tremor* ar *Quake* jėgas.

Stormtalon — slaptas! (Pūvantis medis prie ežero)
Metodas: Jūs turite padaryti taip, kad abi *Stormtalon* grandinės žibėtų ore.
Strategija: Panaudokite *Gust* ir *Rain*. Žaibas turėtų trenkti į medį, ir tai išlaisvins *Stormtalon*.

Scarecrow (Laukuose)
Strategija: Iššaukite *Rain* ir *Gore*. Tai turėtų išlaisvinti šią dvasią.



12. GHOSTBREAKERS

Banzai ir ***Windwalker*** (Kalėjimo celės)
Metodas: Negalima naudoti elektros su **ESD**. Jie turi likti šalti, kad veiktų.
Strategija: Panaudokite *Surge* jungikliui, esančiam rūsyje prie laiptų į viršų. Pasikeis oras. Padėkite *Sparkle* ant *Ghostbreaker* mašinos ir iššaukite *Inferno*. Darykit bet ką, kad tik sunaikintumėte **ESD.**

13. *FULL MORTAL JACKET*

Wisakejak (Prie vado apartamentų)
Metodas: Jums reikia ugnies dvasios, kad padegtumėte medieną.
Strategija: Pradėkite gąsdinti, ir kai turėsite 240 plazmos, panaudokite *Wisakejak Tojan Gift* galią. Tai sukurs dovanų dėžę, kurioje gali būti reikalinga dvasia. Dabar galite pririšti *Firetail* ar *Arcligt* prie dovanos ir padegti visą kambarį.

BENDRI PATARIMAI

Visada atidžiai klausykitės, ką jums sako vaiduokliai. Jie paprastai pasako du dalykus. Kalbėdami pirmą kartą jie prisistato ir papasakoja apie savo problemą, o antrą kartą jau tiksliau išdėstys, kas ir kaip. Vaiduokliai arba tiesiogiai pasakys ko nori, arba papasakos kažką „atsitiktinio" apie savo egzistenciją. Pavyzdžiui, *Lucky* neturi problemų būdama pririšta prie kiniško biliardo stalo, nebent brolijos nariai laimi ir „pritrenkia vargšę *Lucky*".



Kaip bebūtų gaila, viso skaitytojų prašyto *Mafia* perėjimo įdėti negalime, tačiau pateiksime keletą patarimų apie dvi sunkias žaidimo vietas: lenktynių misiją ir Morelo nužudymą.

Speciali lenktynių misija

Tikslai:
— įveikti 5 ratus
— finišuoti pirmam

Pirmiausia pateiksime keletą bendrų patarimų, kaip sėkmingai įveikti šią misiją. Svarbiausia — neišsukite iš kelio, nes automobilį sumėtys ir jis apsisuks. Prieš posūkius būtinai pastabdykite, o jei posūkis nėra labai aštrus, tiesiog trumpam atleiskite akceleratorių. Nevažiuokite šalia kitų automobilių, nes taip pat susimėtysite. Važiuodami posūkiuose spaudinėkite posūkio rodykles, o ne laikykite jas. Jei po pirmo rato būsite žemesnėje pozicijoje, nei VIII, pradėkite lenktynes iš naujo.

Šią misiją įveikti gali padėti dvi strategijos. Žinoma, čia daug svarbiau praktikuotis, nei skaityti patarimus, bet ši informacija turėtų padėti.

1. Lenktynių įveikimas žingsnis po žingsnio. Pradėjus važiuoti, pirmasis mėlynas automobilis užstrigs, tad lengviausias kelias yra išvengti jo važiuojant kairėn. Beje, ši strategija geriau tinka naudojant automatinę pavarų dėžę, tad jei naudojate rankinę, persijunkite.

Dabar važiuojate į aštrų kairį posūkį su maža uola kairėje. Sulėtinkite greitį ir važiuokite ant uolos prie kelio. Nelipkite ant uolos anksti, nes rezultatu nusivilsite. Palipkite šiek tiek už kelio ir jei teisingai stabdėte, automobilis stabilizuosis. Dabar priešais yra 2 nedideli posūkiai į dešinę. Juos pravažiuosite atleidę akceleratorių. Po to vienas kairėn su purvyne šalia kelio. Prilėtinkite ir pasistenkite nepaliesti purvo. Likite ant kelio. Kitas posūkis į kairę šiek tiek apgaulingas, bet nėra sunkiai įveikiamas. Spauskite stabdžius tik prieš pat pasukdami ir spaudinėkite kairėn. Dabar priešais — zigzagas. Galite rizikuoti, peršokti per dešinę pusę ir saugiai nusileisti, arba galite sulėtinti ir lengvai įveikti. Toliau — posūkis į kairę. Pasistenkite juo važiuoti arti prie kairiojo krašto, nes dešinėje pusėje įvažiuosite į kalną. Dabar priekyje — du lengvi posūkiai ir paskutinė greita tiesioji.

2. Prieš pradėdami, persijunkite į rankinę pavarų dėžę. Tada apvažiuokite visą ratą su 2–u bėgiu, nepersijungdami į 3–ią. Pasukus neperjunkite į pirmą, o tik pristabdykite ir sukite. 1–ą bėgį įsijunkite tik tuo atveju, jei susisuksite ir reikės vėl akceleruoti. 3–ią bėgį įsijunkite tik įvažiavę į greitkelį, kada jau reikia pagreitėti. Šis būdas geriau tiks, jei jau teko važinėtis rankinių bėgių mašinomis (tiek žaidime, tiek tikrovėje), nes jos greičiau akseleruojasi ir geriau važiuoja posūkiuose.

Trumpi lenktynių patarimai

Keletas pagrindinių žingsnių važiuojant lenktynių misiją:

1. Pasikeiskite valdymo klavišus:
8 — akceleratorius
4 — kairėn
6 — dešinėn
5 — rankinis stabdis
Space — stabdis.
Taip bus lengviau valdyti automobilį.

2. Pabandykite kaip įmanoma greičiau užimti lyderio poziciją. Prasidėjus lenktynėms važiuokite kairėn, nes oranžinis ir žalias automobilis suks dešinėn ir sudaužys dešinį automobilį.

3. Naudokitės stabdžiais. Geriau sulėtinti, nei paslysti ir pralaimėti lenktynes.

4. Trasoje yra 4 mirtini posūkiai, kurių paprastai neįveiksite net pakeitę valdymą:

a) žaidimo pradžioje:
Sulėtinkite iki 60 ir lėtai įveikite posūkį. Būkite labai atsargūs, nes žaidimo pradžioje bus daug automobilių, kurie apsunkins važiavimą.

b) Posūkis, kuriame matosi raudonas *Aribo* ženklas:
Vėl sulėtinkite iki 60 ir imkite posūkį kaire puse.

c) Slalomo posūkis (iškart po *Aribo* posūkio)
Šis yra sunkiausias. Sulėtinkite iki 50–60, atleiskite akceleratorių ir lėtai įveikite posūkį. Bet kokia kaina venkite užvažiuoti ant kelio krašto, nes apsisuksite ir iškrisite iš lenktynių.

d) Miško posūkis (iškart po slalomo posūkio)
Šis nėra toks sudėtingas, tik sulėtinkite iki 60.

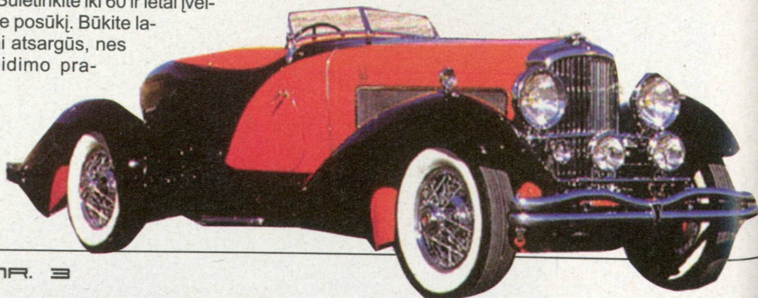
5. Turite susikaupti, nes lenktynės susideda iš 5 ratų, o kadangi išsaugoti viduryje varžybų negalima, turėsite viską kartoti iš naujo.

Trumpesnis kelias

Važiuokite iki pirmo „čekpointo" ir sulėtinkite. Už didelių akmenų yra trumpas smėlio takas, kuriuo galite nuvažiuoti į uždarą kelią. Tai, žinoma, yra „neteisingas kelias", ir jei planuojate juo pasinaudoti, būsite greitesnis, bet nebaigsite rato. Važiuokite iki kelio galo, prie pat *Dunniel* ženklo, kur gausite „čekpointo" informaciją ir pasirinkite „Replace Car" (pagal išankstinius nustatymus — 0–is klavišas). Tikslas yra visai čia pat. Tai turite padaryti penkis kartus. Taip važiuodami galėsite įveikti lenktynes mažiau nei per 6 minutes. Pastaba: pasistenkite nesudužti uždarame kelyje, nes čia gali nesuveikti „Replace Car" funkcija, ir išmes jus prie pirmo „čekpointo".

Misija 16: Creme de la Creme

Sekite Polį bei Vinčenzo ir pasiimkite ginklus. Pasiimkite automobilį ar pakalbėkite su Ralfu, kad sutvarkytumėte garažą, ir išeikite iš *Salieri* baro. Važiuokite į operos rūmus, kur pastebėsite, kad opera jau pasibaigusi. Iš anksto važiuokite į pietinę įėjimo pusę, taip lengviau bus gaudyti Morelo. Vykitės jį ir nepaleiskite iš akių. Nuvažiavus ant užmiesčio kelio (link oro uosto), žaidimas automatiškai išsisaugos, o jūs toliau sekite Morelo iki oro uosto. Automobilis sustos tik į jį įvažiavus, tad greitai šokite iš automobilio, pasiimkite šratinį šautuvą ir eikite į angarą. Nepaisykite į jus šaudančių žmonių ir iššaukite lėktuvo variklius po abiem sparnais. Matysite žalos stulpelį. Toliau sekite lėktuvą ir šaudykite į variklius. Jei padarėte pakankamai žalos, Polis atvažiuos su automobiliu. Lipkite į jo galą ir gausite Tommy pistoletą. Dabar nevairuojate, tad taikytis lengviau. Taikykitės į abu variklius kaip anksčiau, ir kai vienas užsidegs, šaudykite į kitą. Taip turėtumėte nužudyti Morelo.



RISE OF NATIONS

Spauskite Enter ir veskite kodus:

Kodas — Efektas

cheat sandbox — visi žaidėjai žmonės, o žemėlapis viską atskleidžia
cheat safe — daug kulkosvaidžių aplink kiekvieną žmonių sostinę
cheat diff [?:0-5] — nustatyti sunkumo lygį
cheat ally (ally[kas]) — sukurti aljansą su nacija
cheat peace (peace[kas]) — sukurti taiką su nacija
cheat war (war[kas]) — sukelti karą su nacija
cheat defeat (defeat[kas]) — nugalėti naciją
cheat victory (victory[kas]) — pergalė nacijai
cheat age (age[am=ius][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos amžių
cheat military (military[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos karinį lygį
cheat civic (civic[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos civilizacijos lygį
cheat commerce (commerce[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos komercijos lygį
cheat science (science[level][who]) — parodyti ar pakeisti nacijos mokslo lygį
cheat finish (finish) — pabaigia pasirinktus pastatus ar sekantį daiktą eilėje
cheat nuke — numesti atominę bombą toje vietoje, kur rodo pelės kursorius

GOTHIC 2

Kodų režimas:

Žaidimo metu spauskite C, tada įveskite „marvin", kad aktyvuotumėte konsolę. Vėl spauskite C, kad išeitumėte, tada spauskite F2 ir atidarykite konsolės langą. Veskite kodus:

Kodas — Efektas

cheat full — pagydyti žaidėją
cheat god — dievo režimas
cheat god od — išjungti dievo režimą
edit abilities — redaguoti savybes*
goto waypoint <vardas> — persikelti į naują vietą
toggle time — įjungti laikrodį
set time <hh:mm> — pakeisti nustatytą laiką
insert <vardas> — gauti nurodytą daiktą
insert gold — 1000 aukso; atima 100 patirties

* pasirodys papildomas meniu, kuriame rašykite norimą savybę (pvz.: Bodymass) ir norimą vertę.

COLIN MCRAE RALLY 3

Pastaba: žaidimo kodai turi būti suderinti su papildomo kiekvieno žaidimo kodu, kuris kis. Sekantys kodai dirbs tik su diskais, turinčiais tokį patį papildomą kodą

Reaktyvinis lėktuvas:
BKQXUE (papildomas kodas 0664); GOBUUR(0976); LOWWOH (1154); YJBATU (1432); RUGSSH (1866); ZVISSZ (3430); QXCIGJ (8622).

Badža Bagis:
NQFIPE (0976); PHOUOT (1154); VURCNU (1432); KBTDXN (3430); FIEWHO (8622).

Automobilis su oro pagalve:
OHCTHS (0664); IURUOT (0976); MHXIPE (1154); NXDLLB (1432); BKQBAU (1866); IYYRUV (3430); BSBNNN (8622).

Tankas:
LHZWOH (0976); ZIIUUR (1154); ZSSDBU (1432); LWXEIF (1866); MRJBJY (3430); KOHOQO (8622).

Radio bangų automobiliai:
WWBDBU (0976); AQVATU (1154); GBPWOH (1432); PFKCXQ (1866); SCFNVR (3430); ODSXAS (8622).

Ford Super Focus:
OQJZZY (0976); UYNFVA (1154); GOSYHS (1384); LPGXUE (1432); WSNBSB (1866); HSSNXU (3325).

Visi automobiliai:
OQJAMA (0664); MKCLLB (0976); WWACNU (1154); FMGUOT (1432); OQJHOK (1866); QWIZEK (3430); IDNUZH (8622).

Visos trasos:
ODIATU (0976); XWUDBU (1154); RVNUUR (1432); ODIFCS (1866); OQUPBG (3430); HSSQMU (8622).

Visos dalys:
FHPCNU (0976); UZVLLB (1154); HZUWOH (1384); KEZIPE (1432); FHPIWQ (1866); OVAGMF (3430); UABSSR (8622).

Visi sunkumai:
WSNXZU (0976); AUNAMA (1154); UXNKFB (1432); FIEBLQ (3430); KBTYFO (8622).

CHASER

Kodų režimas:

Paleiskite žaidimą komandinėje eilutėje įvesdami „chaser.exe –console". Žaidimo metu spauskite ~, tada veskite kodus konsolės lange.

Kodas — Efektas

\cht_god — dievo režimas
\cht_flymode — skrydžio režimas
\cht_armor 100 — 100 papildomų šarvų
\cht_health 100 — 100 sveikatos
\cht_weapon <pavadinimas> — duoti nurodytą ginklą
\cht_giveall — visi ginklai ir daiktai
\cht_timescale <skaičius> — pakeisti žaidimo greitį

THE HULK

Kodų režimas:

Ekrane „Options" pasirinkite „Code Input". Veskite kodus, tada pasirinkite opciją „Special Features", tada įjunkite ar išjunkite „Cheats".

Efektas - Kodas

Nepažeidžiamumas — GMMSKIN
Regeneratorius — FLSHWND
Pilnas įniršio matuoklis — ANGMNGT
Neriboti pratęsimai — GRNCHTR
Dvigubi Halkai — HP HLTHDSE
Dvigubi priešai — HP BRNGITN
Pusė priešų — HP MMMYHLP
Piktas smūgis — FSTOFRY
Išspręstas galvosūkis — BRCESTN
Perkrauti didžiausią rezultatą — NMBTHIH
Atrakinti visus lygius — TRUBLVR

Kodų režimas (žaidime):

Raskite terminalą, tada įveskite kodus.

Efektas - Kodas

Filmo Hulk Transformed iliustracijos: SANFRAN
Filmo Hulk vs. Hulk Dogs iliustracijos: PITBULL
Filmo Desert Battle iliustracijos: FIFTEEN
Filmo Hulk Movie F/X iliustracijos: NANOMED
Žaisti kaip Pilkasis Halkas: JANITOR



NO ONE LIVES FOREVER 2

Kodų režimas:
žaidimo metu spauskite T, tada veskite kodus.

Efektas — Kodas
Dievo režimas — god
Visa amunicija — ammo
Visi ginklai — guns
Visi ginklai, amunicija, sveikata — kfa
Duslintuvas, binoklis — mods
Pilni šarvai — armor
Pilna sveikata — health
Duoti sniegomobilį sniego lygiuose — rosebud
Nematomumas — poltergeist
Lygis — maphole
Gauti įgūdžių taškus (III–IV lygiai) — skillz
Stipresni sprogimai — baddaboom
Parodyti poziciją — pos
Parodyti versiją — build

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Kodų režimas:
Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą. Prieš kažką darydami susikurkite jo kopiją. Panaudokite teksto redaktorių redaguoti failui „autoexec.cfg" žaidimo direktorijoje „\ea games\nightfire\bond". Failo pabaigoje prirašykite šias eilutes:

sv_cheats 1
console 1

Pradėkite žaisti žaidimą, tada spauskite ~, ir atsidarys konsolės langas. Veskite kodus.
Kad kodai veiktų perėjus į kitą lygį, panaudokite MAP kodą, tada iškart išsaugokite žaidimą. Išeikite iš žaidimo ir vėl grįžkite. Užkraukite naujausią žaidimo išsaugojimą, ir visi kodai veiks. Paprastai perėjus į kitą lygį kodai nustos veikti.

Efektas — Kodas
Dievo režimas — GOD
Visi ginklai, įtaisai, pradinė amunicija — IMPULSE 101
Vaikščiojimas kiaurai objektus — NOCLIP
Nematomumas — NOTARGET
Lygių pasirinkimas — MAP <žemėlapio pavadinimas>
Duoti nurodytą ginklą — GIVE <ginklo pavadinimas>
Gravitacijos lygis — SV_GRAVITY <skaičius>

SERIOUS SAM

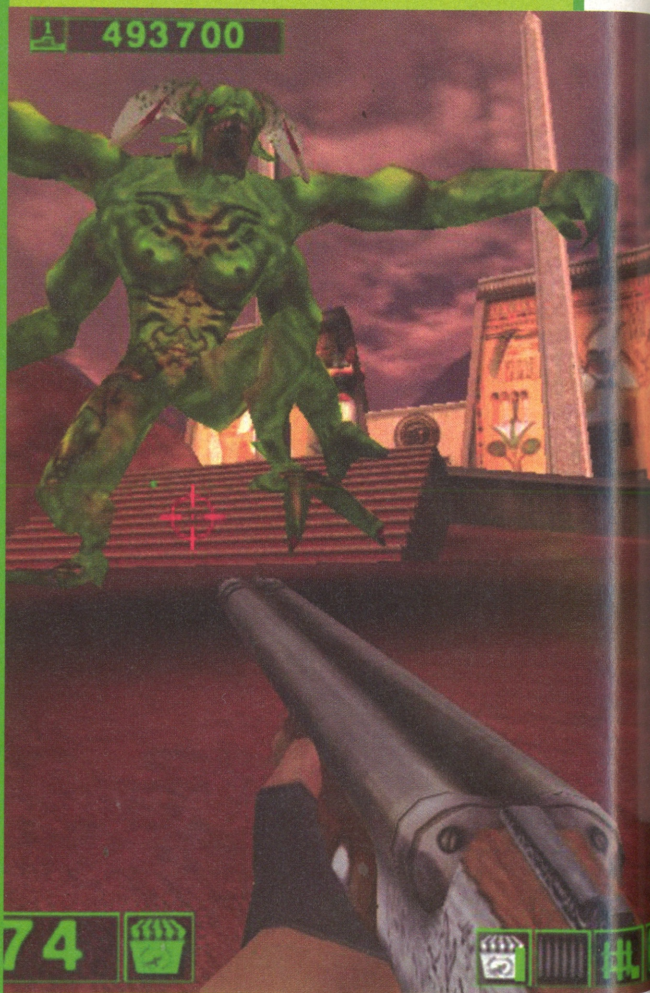
Kodų režimas:
Pradėkite žaisti žaidimą, tada spauskite ~, ir atsidarys konsolės langas. Veskite kodus

Efektas — Kodas
Visi ginklai — please giveall
Skrydžio režimas — please fly
Pilna sveikata — please refresh
Dievo režimas — please god
Nematomumas — please invisible
Kiaurai objektus — please ghost
Užmušti visus priešus — please killall
Atidaryti visas duris — please open
Visi NETRICSA duomenys prieinami — please tellall

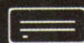
WORMS ARMAGEDDON

Kodų režimas:
Įveikite šiuos tikslus ir atrakinsite atitinkamą savybę, kurią galėsite pasirinkti ginklų ar žaidimo galimybių ekranuose.

Rezultatas — Tikslas
Pašauti sliekai kraujuoja — gaukite aukso medalį režime *Basic Training*.
Vandens avys — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Super Sheep Racing*.
Longbow galios padidintojas — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Euthanasia*.
Šratinis šautuvas — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Rifle Range*.
Granata — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Artillery Range*.
Visose ginklų dėžėse yra avys — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Crazy Crates*.
Nepažeidžiamumas — gaukite *Elite* rangą režime *Deathmatch*.
Lazerinis matymas — pabaikite IV misiją.
„Džetpakas" — pabaikite VIII misiją.
Greitas ėjimas — pabaikite XIII misiją.
Nepažeidžiamumas tinklo žaidimuose — pabaikite XVI misiją.
Maža gravitacija — pabaikite XX misiją.
Nesugriaunamas peizažas — pabaikite XV misiją.
Super Banana Bomb — pabaikite XXXIII misiją.
Pilnos žaidimo *Wormage* galimybės — gaukite aukso medalį ir *Elite* rangą visur.



HARDWARE CLUB



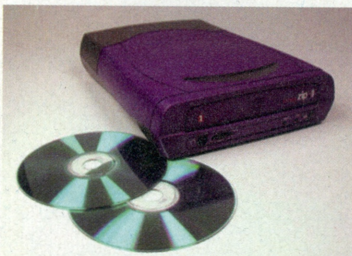
CD ĮRAŠYMAS

CD ir DVD laikmenos dabar yra be galo populiarios. Jose laikoma muzika, duomenys ir programinė įranga. Kompaktiniai diskai tapo standartine laikmena platinti dideliems kiekiams informacijos patikimoje pakuotėje. CD yra be galo paprasti ir pigūs, o jais naudotis ir saugoti juose informaciją gali kiekvienas, turintis įrašantį CD-RW įtaisą. Trumpai papasakosime, kaip įrašantys CD įrenginiai koduoja dainas ir kitą informaciją, peržvelgsime CD perrašymo technologiją ir paaiškinsime, kaip galite kurti savo muzikos rinkinius.

MUZIKINĖ REVOLIUCIJA

Ko gero CD įrašymas namuose nebūtų taip išpopuliarėjęs, jei ne „Napster" ir kitų failų pasidalinimo programų revoliucija. Šiomis programomis galima gauti beveik visų dainų MP3 versijas. Įrašų kompanijos, žinoma, buvo baisiai nusiminusios dėl šio perversmo, mat jie prarado didžiulius pelnus iš muzikos platinimo.

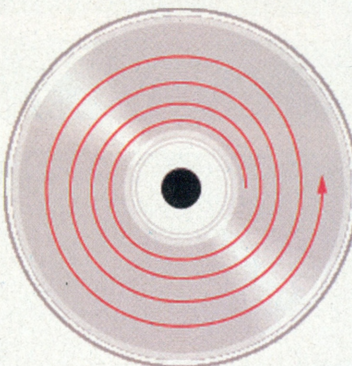
Tačiau iš „Napsterio" revoliucijos" netiesiogiai uždirbti pinigai buvo ir iki šiol yra milžiniški, mat į šią „ištroškusią" rinką atkeliavo elektronikos gamintojai ir perpardavinėtojai. Nuo 1999–ųjų metų įrašomųjų CD įrenginių bei diskų pardavimai tiesiog kyla raketos greičiu. Staiga kiekvienas žmogus galėjo rinkti dainas ir gaminti savo kompaktinius diskus. Dabar įrašomieji CD įrenginiai (CD „keptuvai" įeina į standartinę PC komplektaciją, o vis daugiau melomanų į savo stereo sistemas deda atskirus CD degintuvus. Mažiau nei per penkerius metus kompaktiniai diskai užtemdė kasetes ir nustūmė jas praeitin.



Pav. 1: Išorinis įrašomasis CD įrenginys, dar vadinamas CD „kepėju". Tokiais įtaisais galima pasiimti muziką ar kitus duomenis iš savo kompiuterio ir kurti savo kompaktinius diskus.

CD PAGRINDAI

Kompaktiniai diskai muziką ir kitus failus saugo skaitmenine forma — informacija yra užkoduota skaičių 1 ir 0 seka. Paprastuose diskuose, šiuos 1–netukus ir 0–iukus vaizduoja milijonai mažyčių duobučių ir plokščių plotelių ant atspindinčio disko paviršiaus. Duobutės ir plokštumos išdėstytos nesibaigiančiu takeliu, kurio matmenys yra 0,5 mikrono (1/1000 milimetro dalis) pločio ir 5 kilometrų ilgio.



Pav 2: CD turi ilgą spirale susuktą duomenų takelį. Jei jį ištiesintumėte, jo ilgis siektų daugiau nei 5 km.

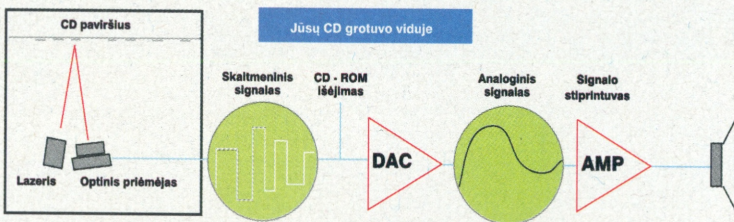
Kad nuskaitytų šią informaciją, CD grotuvas virš takelio leidžia lazerinį spindulį. Kai lazeris pereina per plokščią takelio vietą, spindulys atspindimas tiesiogiai į lazerio optinį daviklį. CD grotuvas supranta tai kaip 1–ą. Kai lazerio spindulys pereina per duobutę, jis nusimeta ir negrįžta į optinį daviklį. CD grotuvas tai atpažįsta kaip 0–iuką.

Duobutės išdėstytos spirale ir prasideda disko centre. CD grotuvas suka diską, o lazerio komplektinis blokas juda nuo CD centro į išorę. Esant pastoviam greičiui, duobutės išorėje juda greičiau, nei esančios arčiau CD centro, todėl norėdamas suvienodinti duobučių keliavimo po lazeriu greitį, grotuvas turi sulėtinti sukimosi greitį lazerio blokui judant link išorės.

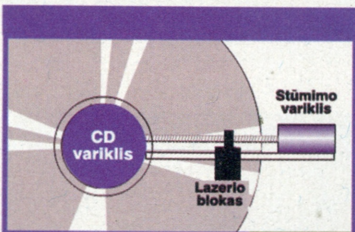
Ši idėja veikia gan sudėtingai, nes spiralės šablonas turi būti užkoduotas ir nuskaitomas nepaprastai tiksliai, tačiau pats procesas yra gan paprastas.

CD ĮRAŠYMAS

Kaip kompaktiniame diske atsiranda duobutės ir plokštumos? Fabrikinėje CD gamyboje mašina naudoja galingą lazerį ir išdegina duobučių šabloną fotorezistinėje medžiagoje, padengtoje ant stiklinės plokštelės. Sudėtingo atspaudimo proceso metu, šis šablonas atspaudžiamas ant akrilinio disko. Tada diskai padengiami aliuminiu ar kita medžiaga ir taip sukuriamas atspindintis paviršius. Galiausiai diskas padengiamas permatomu plastiko sluoksniu, kuris apsaugo atspindintį metalą nuo šukių, subraižymų ir nuosėdų.



Pav. 3: CD grotuvas veda mažą lazerį pagal disko duomenų takelį. Paprastuose CD plokščios vietovės atspindi šviesą atgal į lazerio komplektinį bloką. Duobutės nukreipia spindulį, tad jis nebegrįžta.



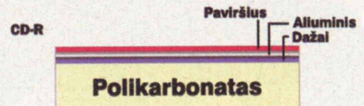
Pav. 4: CD grotuvas suka diską ir stumia lazerio bloką nuo vidurio į išorę. Kad lazeris skenuotų duomenis pastoviu greičiu, grotuvas turi sulėtinti diską, kai blokas juda link išorės.

Kaip matote, tai gan sudėtinga ir delikati operacija, susidedanti iš daugybės žingsnių ir įvairių medžiagų. Kaip ir daugelis sudėtingų gamybos procesų (televizoriaus surinkimas, žurnalo spausdinimas), įprasto CD gamyba nėra praktiška namų sąlygomis. Ji tinka tik gamintojams, leidžiantiems tūkstančius ar milijonus CD kopijų.

Dėl tokios sudėtingos technologijos kompaktiniai diskai paprastiems vartotojams buvo tik nuskaitomi (*re-*



Pav. 5: Skirtingi įprasto CD sluoksniai.



Pav. 6: CD–R diskas neturi tų pačių duobučių ir plokštumų, kaip įprastas CD. Vietoj to, diskas turi dažų sluoksnį, esantį po lygiu atspindinčiu paviršiumi. Tuščiame CD–R diske dažų sluoksnis visiškai permatomas, tad visa šviesa atsispindi. Rašantysis lazeris patamsina vietas, kuriose paprastame CD turėtų būtų duobutės ir suformuoja neatspindinčias vietoves.

ad only), kaip plokštelės ar DVD diskai. Melomanai, pripratę prie įrašomų kasečių, bei kompiuterių vartotojai, kuriems jau nusibodo ribota lanksčiųjų diskelių atminties talpa, nenorėjo priimti CD technologijos. Devintojo dešimtmečio pradžioje vis daugiau vartotojų ir profesionalų ieškojo būdų, kaip patiems kurti CD kokybės skaitmeninius įrašus.



Kaip atsaką tokiam poreikiui gamintojai pristatė alternatyvią CD rūšį, kurią buvo galima užkoduoti keliais paprastais žingsniais. Įrašomieji CD diskai arba CD–R neturi jokių duobučių ar plokščių vietovių. Vietoj to jie padengti lygiu atspindinčiu metalo sluoksniu, kuris patalpintas ant foto jautrios dažomosios medžiagos. Kai diskai yra tušti, dažai yra peršviečiami: šviesa gali skverbtis pro juos ir atsispindėti nuo metalo paviršiaus. Tačiau pakaitinus dažų sluoksnį koncentruota tam tikro dažnio ir intensyvumo šviesa, dažai pavirsta matiniais ir šviesa prasiskverbti nebegali.

Pasirinktinai tamsindamas tam tikrus CD takelio taškus, o kitas vietas palikdamas permatomomis, kuriamas skaitmeninis šablonas, kurį gali nuskaityti standartinis CD grotuvas. Šviesa nuo grotuvo lazerio atsispindės atgal į sensorių tik tada, kai dažai yra palikti permatomi — lygiai tokiu pat būdu, kaip šviesa, atsispindinti nuo plokščių įprasto CD vietovių. Taigi nors CD–R diskas neturi jokių duobučių, jis elgiasi kaip standartinis diskas.

CD degintuvo darbas, be abejo, yra „išdeginti" skaitmeninį šabloną į tuščią CD.

CD KEPIMAS

Kadangi duomenys turi būti tiksliai užkoduoti tokiame mažame formate, deginimo sistema turi būti ypatingai tiksli. Vis tik esminis darbo procesas yra gan paprastas.

CD degintuvas turi judantį lazerio bloką kaip ir įprastas CD grotuvas. Tačiau be „skaitymo lazerio", jame yra ir „rašymo lazeris". Rašymo lazeris yra galingesnis už skaitymo, tad diską jis veikia kitaip: vietoje to, kad tik atšoktų nuo paviršiaus, jis jį pakeičia. Skaitymo lazeriai nėra tokie intensyvūs, kad patamsintų dažų medžiagą, tad grodami CD–R CD grotuvu jokios informacijos nesugadinsite.

Rašymo lazeris juda lygiai taip pat, kaip skaitymo: diskui sukantis, jis keliauja išorėn. Apatinis plastiko sluoksnis turi įspaustus griovelius, kad vestų lazerį teisingu keliu. Tikrindamas sukimosi dažnį su lazerio bloko judėjimu, degintuvas palaiko pastovų lazerio keliavimo takeliu greitį. Kad įrašytų duomenis, degintuvas paprasčiausiai įjungia ir išjungia rašymo lazerį sinchronizuotai su 1–netukų ir 0–iukų seka. Lazeris patamsina medžiagą, kad užkoduotų 0–ukus, ir palieka ją permatomą, kad užkoduotų 1–ukus.

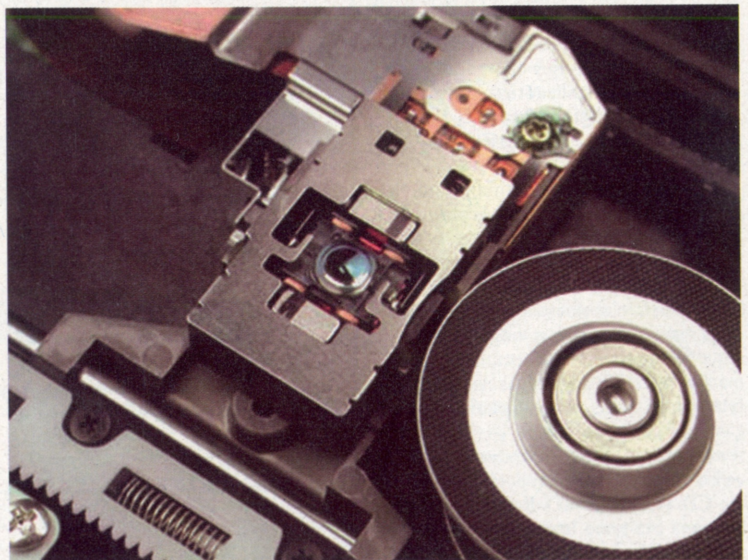
Dauguma CD degintuvų gali kurti diskus keliais greičiais. Esant 1x greičiui, CD sukasi tokiu pat greičiu, kaip ir jo klausantis grotuvu. Tai reiškia, kad norėdami įrašyti 60 minučių muzikos, sugaišite tiek pat laiko. 2x greičiu įrašysite dvigubai greičiau ir taip toliau. Norint įrašinėti dideliais greičiais, reikia tobulesnės lazerio valdymo sistemos ir greitesnės jungties tarp kompiuterio ir degintuvo. Taip pat reikia tuščio disko, kuris skirtas įrašyti informacijai tokiu greičiu.

Pagrindinis CD–R diskų privalumas tas, kad jie veikia beveik visuose CD grotuvuose ir CD–ROM įtaisuose. Be to, jie labai pigūs.

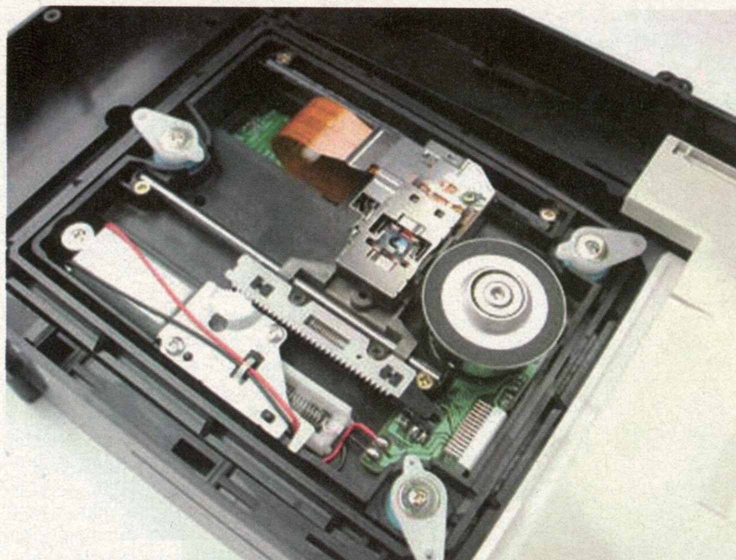
Svarbiausias formato trūkumas tas, kad CD–R diskų negalima įrašyti pakartotinai. Tam reikalui sukurti kitokie, perrašomi diskai. Kitame skyrelyje apžvelgsime perrašomus CD–RW diskus.

DISKŲ TRYNIMAS

CD–RW diskai pasiėmė įrašomų CD idėją ir ją praplėtė įdiegdami ištrynimo funkciją, kad būtų galima įrašyti



Pav. 7: lazerio blokas CD degintuve.



Pav. 8: CD keptuvo aparatūra atrodo beveik taip pat, kaip ir bet kurio CD grotuvo. Vienas mechanizmas suka diską, o kitas stumia lazerio bloką.



informaciją ant senų ir nereikalingų duomenų. Šie diskai paremti fazių keitimo technologija. CD–RW diskuose fazės keitimo elementas yra cheminis junginys, susidedantis iš sidabro, stibio, telūro ir indžio. Kaip ir kitas fizines medžiagas, junginio formą galima keisti pašildant iki tam tikros temperatūros. Kai junginys pašildomas iki daugiau laipsnių, nei jo lydymosi temperatūra (apie 600° C), jis tampa skystas, o jo kristalizacijos temperatūroje (apie 200° C) jis sukietėja.

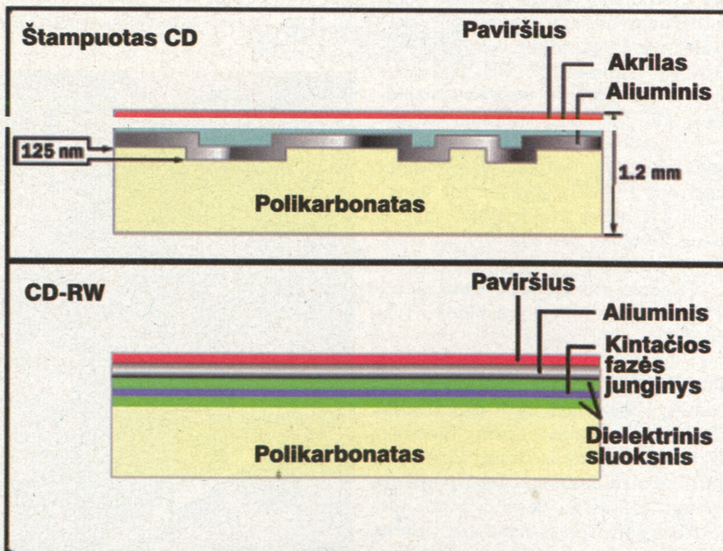
Fazes keičiančiuose junginiuose šie formos kitimai gali būti „prirakinti prie vietos": jie išlieka net kai medžiaga vėl atšąla. Jei pašildysite CD–RW disko junginį iki lydymosi temperatūros ir leisite jam vėl staigiai atšalti, jis liks skystoje, beformėje būsenoje, net būdamas žemesnėje nei kristalizacijos temperatūroje. Kad junginys kristalizuotųsi, turite tam tikrą laiką palaikyti jį kristalizacijos temperatūroje, kad jis vėl pavirstu kietu, prieš vėl atšaldamas.

CD–RW diskų naudojamame junginyje, kristalinė forma yra permatoma, o beformė skysta būsena sutrauks šviesą. Naujame tuščiame CD visa įrašomos vietos medžiaga yra kristalinės formos, tad šviesa sklis pro šį sluoksnį ant atspindaus metalinio paviršiaus ir atšoks atgal į šviesos daviklį. Kad užkoduotumėte informaciją diske, CD degintuvas naudoja įrašymo lazerį, kuris yra pakankamai galingas, kad pašildytų junginį iki jo tirpimo temperatūros. Šios „ištirpdytos" vietos veikia taip pat, kaip duobutės paprastame CD ar tamsios CD–R vietos: jos užblokuoja skaitymo lazerį, kad jis neatsispindėtų nuo metalo paviršiaus. Kiekviena neatspindi vietovė žymi 0–iuką skaitmeniniame kode. Kiekviena kristalinė atspindi vietovė parodo 1–netuką.

Kaip ir su CD–R diskais, skaitymo lazeris nėra toks galingas, kad pakeistų įrašomo sluoksnio medžiagos būseną. Trynimo lazeris yra tarpinis tarp skaitymo ir rašymo: jis nėra pakankamai stiprus, kad ištirpdytų medžiagą, tačiau jo intensyvumo pakanka, kad pakaitintų medžiagą iki kristalizacijos taško. Laikydamas medžiagą tokioje temperatūroje trynimo lazeris atstato junginį iki jo kristalinės būsenos, viską efektyviai ištrindamas iki 0–iukų kodo. Taip diskas išvalomas ir galima užkoduoti naujus duomenis.

CD–RW diskai neatspindi tiek daug šviesos kaip senesni CD formatai, tad dauguma senesnių CD grotuvų ar CD–ROM įrenginių jų nenuskaito. Naujesni įtaisai ir grotuvai bei, žinoma, visi įrašantys CD–RW įrenginiai gali pritaikyti lazerį dirbti su skirtingais CD formatais. Bet kadangi CD–RW nedirbs su daugumа CD grotuvų, jie nėra geras pasirinkimas muzikiniams CD. Dažniausiai jie naudojami papildomam kompiuterinių failų saugojimui.

Populiariausi CD–R ir CD–RW formatai yra du: 74 minučių (650 MB) ir 80 minučių (700 MB). Žinoma, dar yra 90 minučių ir 99 minučių diskai, tačiau nors pasirodę dar 2000–aisiais, jie netapo tokie įprasti. Dauguma įrašymo įtaisų ir kai kuri programinė įranga iš tiesų nesugeba dirbti su ilgesniais diskais. Šių diskų talpa yra apie 790 MB (90 min.) ir 870 MB (99 min.). Kaip bebūtų, net ir viso pasaulio talpa nepadės jums, jei nesugebėsite nuskaityti disko.



Pav. 9: CD–RW diske atspindintys įprasto CD paviršiai ir neatspindžios duobutės atitinka specialaus junginio fazės kitimus. Kai junginys — kristalinės formos, jis yra permatomas, tad šviesa gali skverbtis pro jį ant virš jo esančio metalinio paviršiaus ir atsispindėti į lazerio bloką. Kai junginys ištirpdytas ir beformis, jis tampa tamsus, o vietovė — neatspindi.

Reikalas tas, kad skaitmeninis CD laiko matavimas neleis viršyti 99 minučių. Teoriškai būtų galima padaryti taip, kad minutėje būtų 99 sekundės, o sekundėje — 99 sektoriai, tačiau tai sulaužytų viską, kas bandytų tokį diską nuskaityti. Specifikacijų ribos yra bandomos su 80 minučių diskais, o su 90 minučių talpomis joms dar sunkiau, tad iš CD–R nesitikėkite nieko daugiau. Kai kurie nusimanantys specialistai teigė, kad ilgiausias įmanomas CD–R yra 79 minučių 59 sekundžių ir 74 blokų ilgio, nes tada vėliausiai prasideda „lead–out" tylos procesas, tačiau diskus galima praplėsti naudojant „perdeginimą".

PRAPLĖSTAS ĮRAŠYMAS (*OVERBURNING*)

CD–R talpa apskaičiuota taip, kad tilptų mažiausiai 74 minutes garsinių duomenų ir 90 sekundžių skaitmeninės tylos. Tylusis plotas vadinamas „lead–out" ir yra įdėtas tam, kad CD grotuvas suprastų, kad pasiekė disko pabaigą, ypač tada, kai diskas greitai prasukinėjamas. Kai įrašymo programa pasako jums tikslią disko talpą, ji neįskaičiuoja ploto, rezervuoto tylai. Nieko stebuklingo. Teisingai parinkus nustatymus ir susitaikius su rizika, kad nepavyks įrašyti, galima duomenis rašyti ir į rezervuotą vietą bei kelis blokus už jos. Tai vadinama disko „perdeginimu" (*overburning*).

Kiek daugiau galite į diską įkišti, priklauso nuo laikmenos. Kai kurių firmų diskuose paliktos 78 minutės, tačiau jos kinta netgi priklausomai nuo paketo. Taip pat reikalingas tinkamas įrenginys bei programinė įranga. Padidintam įrašymui tinka „Teac CD–R55S", „Plextor PX–R412C", „Memorex / Dysan CRW–1622" bei kiti naujesni įrenginiai. Kai kurie gaminiai, tokie, kaip „Philips 36xx", „HP 71xx" ir „Ricoh 62xx", rodos, nenori įrašyti daugiau, nei numatyta. Įtaisas, negalintis įrašyti ilgesnių diskų, dažniausiai sustabdys programą ir išmes pranešimą prieš prasidedant įrašymui.

Kad įrašytumėte tokį diską, jums reikia programos, kuri neatsisakytų praplėsti disko talpos. „Easy CD Creator" bandys apdrausti jus nuo klaidų ir atsisakys leisti jums rašyti daugiau, nei reikėtų. CDRWIN perspės, kad įrašymas gali nepavykti, tačiau leis tęsti darbą. „Nero" turi specialų nustatymą opcijoje „Expert Features", pavadinimu „enable oversize disc", kuri leidžia įrašyti ilgesnius CD.

Kaip nustatyti maksimalų disko ilgį? Vienas variantas yra surinkti ilgą garso takelių kolekciją ir pradėti rašyti. Galiausiai įtaisas pabandys rašyti po disko pabaigos ir rašymo procesas žlugs. Dabar galite paleisti diską tokiame įrenginyje, kuris rodo pilną viso disko laiką. Kai muzika baigsis, pasižymėkite, koks yra laikas. Tai ir bus visa disko talpa.

Dauguma CD grotuvų parodys visą disko laiką pirmą kartą įdėjus diską. Ši vertė atspindi, kiek jūs bandėte rašyti, o ne kiek iš tiesų įrašėte. Jei norite padaryti įspūdį draugams, pabandykite įrašyti 88 muzikos minutes. Nieko daugiau, kaip 74 minutes neįrašysite, tačiau CD grotuvas tai parodys.

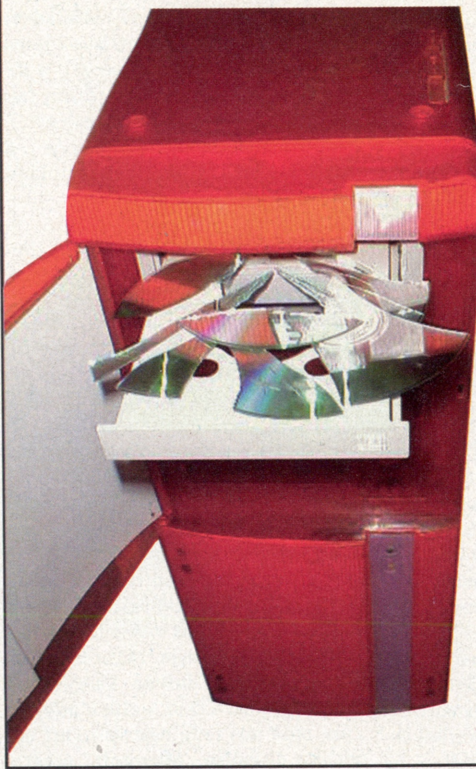
CD–ROM diską turėtų būti įmanoma įrašyti tokiu pat būdu, kaip ir garso CD, tačiau vietą reikia apskaičiuoti tada, kai rašant *lead–out* įrašymas nutrūktų. Kitaip kai kurie failai pasirodę diske iš tiesų neegzistuotų.

Įrašinėjant DAO režimu gali padėti užtikrinti, kad *lead–in* bus įrašytas. Be duomenų lentelės diskas bus nenaudingas. Tačiau tikėtina, kad sugebėsite užbaigti diską netgi žlugus įrašymui.

Diskai žudikai

Metų metus padėję mums tapti greitesniais, kompiuterinės ir vartotojų elektronikos gamintojai gali susilaukti saugumo šalininkų atgarsių, kurie perspėja mus, kad sulėtėtume, arba rizikuojame savo sveikata ir gyvybe.

Tyrėjai Švedijoje atrado, kad dabartiniai greiti CD–ROM įrenginiai ir DVD grotuvai gali suskaldyti diskus, paleisdami aštrias šukes didžiuliu greičiu, kurios gali sužeisti žmogų ir pakenkti įrangai. Pasak tyrėjų, šukės plyšta į 3 milimetrų storio aliuminio ar 1 milimetro storio plieno gabalėlius ir gali perkirsti minkštą kūno audinį.



Testuose, surengtuose „Atlas Copco" laboratorijose, įvairūs CD ir DVD diskai buvo testuojami dideliais greičiais ir tyrėjas Džonas Stadjė atrado, kad dauguma nepajėgė atlaikyti revoliucinių sparčiausių įtaisų greičių.

Tyrėjas kaltina įtaisų gamintojus lenktynėmis kovojant vienas su kitu dėl greičiausio įtaiso. Tačiau kol įtaisai greitėja, palyginti trapūs diskai nesugeba išlaikyti ritmo.

„Egzistuoja riba, kurios negalima peržengti — plastiko tamprumo riba. Deja, kai kurie gamintojai jau ją peržengė ir mes sulaukėme el. laiškų iš daugelio vartotojų, besiskundžiančių sulūžusiais diskais", — kalbėjo Stadjė. „Ankstesni eksperimentai parodė, kad aštrios dalelės gali praplėšti įrenginyje skyles ir pralaužti aliuminio dangą. Tai potenciali vartotojų problema, galinti atsitikti daugumai naujos kartos grotuvų pirkėjų."

Stadjė pataria PC ir skaitmeninės vaizdo įrangos vartotojams sėdėti bent penkių metrų atstumu nuo jų įrangos. Taip pat jis skatina mus pagalvoti apie apsauginių akinių bei specializuotų drabužių, pagamintų iš stiprių medžiagų, dėvėjimą.



KALBA ŽINOVAI

Ignas Rumbutis
UAB "Acme Baltija"

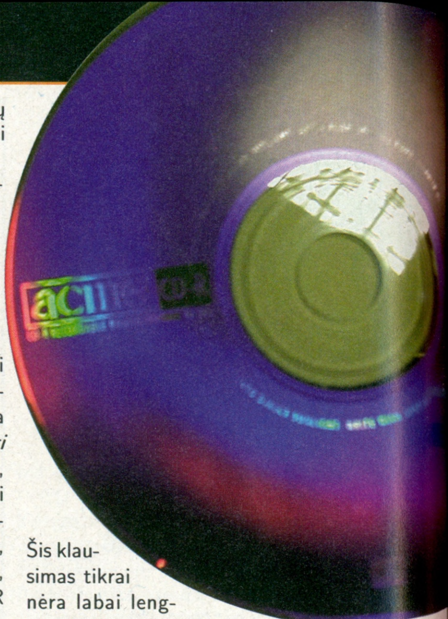
1. Kurie iš naujų CD įrašymo įrenginių geriausiai tinka „overburning'ui"?
„Overburn" funkciją turi daugelis naujų įrenginių: LG, Mitsumi, Samsung, Teac. Jos nėra tik keliuose Sony, NEC, HP modeliuose. Patikimiausi yra Plextor Premium, TDK Cyclone, Teac W540E, Lite-On LTR-48125S. Vis tik perkant reikia pasitikslinti maksimalias leistinas CD-RW įrenginio įrašymo galimybes bei ar yra „overburn" funkciją. Taip pat būtinai turi turėti funkciją „Simulation write" (testavimas).

2. Koks yra skirtumas tarp specializuotų garso CD-R ir paprastų CD-R?
Tokia firma, kaip PHILIPS, ar kitos, kurios gamina buitinius garso CD-R įrenginius (priedus prie HI END). Tokiems įrenginiams reikia ir specialaus garso CDR, nes įprastinių CDR jie „nesupranta". Kodėl jie jų nesupranta? Pvz. įprastam CDR yra takelis, kuris leidžia prieš rašant *cdr* nustatyti reikiamą lazerio srovę, o garso *cdr* turi papildomos informacijos (ATIP), kurioje nurodyta, kad tai — garso CDR, taip supranta įrašinėtojai buitine garso CDR. Per PC garso CDR irgi galima įrašinėti, bet maksimalus greitis sieks tik 16x. Praktiškai abu CDR yra vienodi, tik garso CDR supranta buitinis įrenginys. Netikėkite, kad jie skirti tik muzikai įrašinėti — tai tik paistalai, puikiausia į juos galima rašyti ir duomenis, pvz. filmus. Vertinant ar garso CDR geriau tinka garso įrašams už paprastus CDR, vienareikšmio atsakymo nėra. Paprastai tokie diskai kainuoja brangiau, taigi gamindamos firmos nėra priverstos taupyti (ką dažnai juos verčia daryti rinkos kaina ir t.t.) ir gali šiuos CDR padaryti geresnės kokybės. Kita vertus, niekas negali garantuoti, kad gamintoja vis tiek „nesutaupys" . Taigi kaip ir paprastu atveju, viskas priklauso nuo gamintojo.

3. Kaip yra su 90 ir 99 minučių diskais? Ar jie iš tiesų nelabai kam tinkami?
Manau, kad tokie CDR yra geras dalykas, galima sutalpinti žymiai daugiau informacijos ir t.t., bet dar nepasiekta aukšta kokybė su 99 min. CDR, ir čia labai priklauso nuo įrenginio: kai kurie tokius CD įrašo geriau, kai kurie — blogiau. Dažnai būna problemų skaitant juos su senesniais CD-ROM'ais, kai kurie garso CD grotuvai blogai juos skaito, o dauguma vartotojų nelabai moka juos „kepti". Į juos negalima rašyti *multi session*, į juos reikia rašyti viską iš karto, o tai nėra labai patogu. Kad kokybiškai įrašytume tokius CD, reikia parinkti gerą greitį (čia apie 99 min.). Geriausia, kad greitis būtų nekintantis, manau, kad geriausias greitis tokiems CDR rašyti yra 16x (nes jis yra nekintantis). Prieš rašant tokius *cdr* geriausia pirma atlikti testą (*simulation write*), o dar geriau — pamatuoti jų tikrą trukmę (nes rašo 99 min., tačiau įrašyti gali tik 97 min.). Manau netolimoje ateityje (kai ištobulės) jie bus taip pat vartojami, kaip ir įprastiniai CDR.

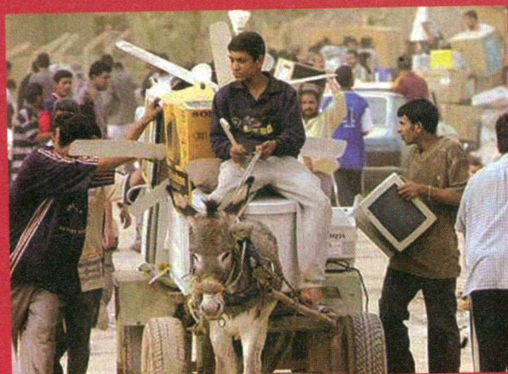
4. Ką manote apie diskų dužimą įrenginiuose? Kaip galima to išvengti?
Realiai aš su tokiu dalyku dar nebuvau susidūręs, nes naudoju kokybiškus CD įrenginius ir gerus CD. 52x CD-ROM, nors pastebėta ir su 48X, dažniausiai dūžta turginiai, piratiniai CD, nes jie yra iškepti iš prastos plastmasės! Bet diskų dužimo galima išvengti. Prieš dedant CD į prastus CD-ROM'us reikia įsitikinti, ar nėra jokio skilimo pačiame CD viduryje, nes jei yra, tai 90 % tikimybė, kad suduš. Kad tokie CD nesudužtų, geriausia užklijuoti CD lipdukus. Su CD lipdukais diskas tikrai nesuduš jokiam įrenginyje. Mūsų technikai bandė simuliuoti dužimą. Lengviausiai pavyko paėmus CD už kraštų ir palanksčius, prieš tokį testą neatsilaikė net originalūs diskai su „Microsoft" programine įranga.

5. Dabar prekybos centrai užversti milžiniškais kiekiais įvairių CD-R ir CD-RW diskų, ilgesnį laiką informaciją „kepantys" vartotojai jau seniai atsirinko savo mėgiamus ir naudoja tik vienos ar kitos firmos diskus. Tačiau naujokams parduotuvėje gali kilti nemažai klausimų, kurį diską rinktis. Patarkite, į ką reiktų atkreipti dėmesį perkant diskus ir kaip rasti geriausią kainos ir kokybės derinį.



Šis klausimas tikrai nėra labai lengvas. Iš tiesų CD pasirinkimas yra gan didelis. Dažniau naujokai žiuri į kainą — kas pigiausia, tą ir perka, bet kokios kokybės jie nusiperka CD, į tai visai neatkreipia dėmesio. Kaipgi pasirinkti tinkamą CD? Visų pirma vartotojas turėtų žinoti, kokiu tikslu CD naudos. Pvz., jeigu jis įrašinės muziką vakarėliui, tai turėtų pirkti pačius pigiausius CD (nes dažniausia po vakarėlių iš jų nelabai kas lieka). Kita vertus, naujokams reiktų atkreipti dėmesį, kas parašyta ant įpakavimo: 1) šalis, kurioje pagaminta, labai didelės įtakos neturi, bet geriau, kad būtų pagamintas Europoje ar JAV (tokių CD nelengva rasti), o ne Taivanyje ar panašiai; 2) reikia atkreipti dėmesį, ar yra panašių užrašų, tokių, kaip HQ GRADE; EXTRA PROTECTION; PROFSSIONAL CD-R ir panašiai; 3) pažiūrėti į ant pakuočių nupieštų sluoksnių išdėstymą; 4) atkreipti dėmesį į *cd* įrašomojo sluoksnio tipą (*Silver; Gold; AZO*) ir panašiai, bet naujokui vėl iškils klausimas, su kokiu užrašu CD geresnis. Kai kuriuos vartotojus vilioja CD ir jo dėžutės „išvaizda". Na, o geriausią kainos ir kokybės derinį patogiausia surasti pagal vartotoją: 1. Jei vartotojas naudos CD rimtiems dalykams, kaip antai archyvams ir panašiai, jam reiktų atkreipti dėmesį į įrašomąjį sluoksnį (*A+* klasės). Geriau pirkti brangesnius ir garsesnių firmų CD (kokybė verta kainos); 2. Jei vartotojas naudos dažnai ir aktyviai, jam reiktų ieškoti CDR su itin stipriu viršutiniu sluoksniu, tokių, kaip *ACME Extra Protection* ir/arba ACME BLACK CDR, nes jų viršutiniai sluoksniai tikrai tvirti; 3. Jei vartotojas naudos CD, kurie „gyventų" porą dienų (pvz., vakarėliams), jam geriausia naudoti pigiausius CDR.

SHUT DOWN

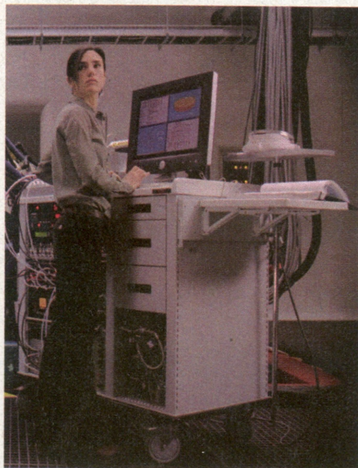


Milžinas Halkas (The Hulk)

KINUOSE NUO RUGPJŪČIO 1 DIENOS

Kino pasaulis vėl užsidegė komiksų superherojų aistra. "Spaidermenas", "Antrieji Iksmenai" jau vaidenosi kino ekranuose ir buvo šiltai sutikti. Pažaisti spėjome ir su dar vienu didžiausiu (na, bent jau fiziškai) komiksų herojumi Halku, tačiau kinuose jo dar nematėme. Nieko baisaus, režisierius Engas Ly ("Sėlinantis Tigras, Tūnantis Drakonas") naujame filme "Milžinas Halkas" mums suteiks šią galimybę.

Jei dar negirdėjote apie šį veikėją, trumpai papasakosime. Halkas yra mokslininkas daktaras Briusas Baneris (aktorius Erikas Bana), tragiškai pakeistas nepavykusio eksperimento metu. Dėl šios nelaimės nesugebėdamas savęs valdyti jis pavirsta į didelį žalią milžiną Halką. Šis padaras yra visiškai nesuvaldomas, turi didžiulę jėgą ir tiesiog niokoja viską ir visus aplinkui. Tiesa, filme ši istorija turi ir dar vieną posūkį. Reikalas tas, kad Halkas jau nuo pat gimimo buvo Briuso viduje: pabaisą jis paveldėjo iš savo tėvo daktaro Deivdo Banerio (aktorius Nikas Nolte). Briusas turi išsiaiškinti, kaip išgydyti šią ligą, tačiau jam kelią pastoja mylimos merginos, daktarės Beti Ros (aktorė Dženifer Konely), tėvas, generolas "Perkūnas" Rosas (aktorius Semas Eliotas) su ištisa karine armija. Filmo anonsas leidžia mums akies krašteliu žvilgtelėti į šią beprotybę. Daktaras Daneris stovi vienas prieš veidrodį, kalba, kaip jis kenčia ir kaip jis turi neprarasti savitvardos, tačiau labai to bijo. Ir tada tai atsitinka. Kamera pritraukia jo akį. Jos vokas tampa žalias, o po akimirkos Halkas jau riaumoja lauke ir daužo pasipainiojusius po ranka žmones ir daiktus. Filmas turėtų sužavėti nepaprastais kompiuterinės grafikos efektais. Sunkų techninį darbą atliko viena geriausių efektų kūrėjų kompanija *Industrial Light and Magic*. Padirbėti išties reikėjo, mat Halkas yra visiškai kompiuterinis personažas. Joks žmogus negalėtų būti taip nugrimuotas, kad galėtų įtikinamai suvaidinti šį žalią milžiną, tad darbas tenka kompiuteriui.



APŽVELGSIME PORĄ LAISVALAIKIUI, TIKSLIAU, „LAISVALAIKIUI SU TIKSLU“ SKIRTŲ LIETUVIŠKŲ SVETAINIŲ. KAIP SAKOMA, „MOKOMĖS LINKSMINDAMIESI“.

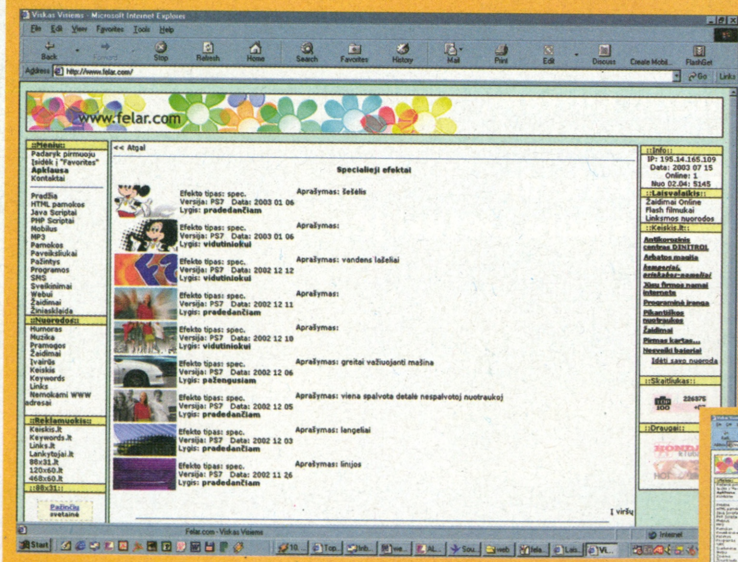
grafika.ten.lt

Puslapis, skirtas kompiuterinei 3D ir Flash grafikai. Tiesa, pastaruoju metu Flash primirštas, o beveik visas dėmesys skirtas 3D grafikai. Apsilankę čia rasite straipsnių apie 3D grafiką, interviu su žymiais 3D menininkais ir kūrėjais, kitų naujienų, kurias, beje, galima ir užsisakyti el. paštu. Taip pat galėsite peržiūrėti ir netgi pateikti savo komentarus apie puslapio lankytojų sukurtus darbus. Bene vertingiausia svetainės dalis - pamokos. Galima rinktis pagal sudėtingumo lygį ar pagal trumpą aprašymą. Taip pat rasite





krūvą informacijos apie 3D kūrybai skirtas programas, įvairius priedus, nuorodas į kitas 3D kūrėjų ir programų svetaines. Patys svetainės kūrėjai nuolat priima bet kokius skaitytojų pasiūlymus, darbus, straipsnius ar tiesiog įdomią informaciją. Siųsti viską jiems galite el. paštu grafika@kompanija.lt. Žodžiu, panaršykite ir susikurkite savo 3D pasaulį.

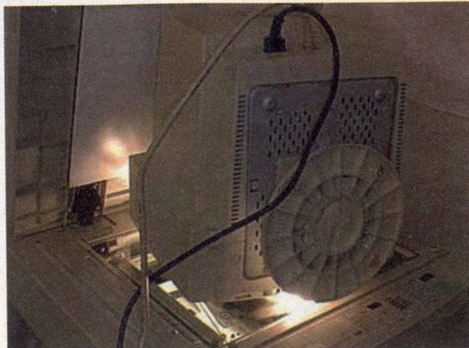


www.felar.com

Spalvingomis gėlytėmis pasipuošusi svetainė be įprastų kiekvienam laisvalaikio puslapiui dalykų (humoro, muzikos, žaidimų) siūlo ir rimtesnius užsiėmimus. Daug vietos čia skirta Photoshop pamokoms. Čia jos suskirstytos į keletą kategorijų, taip pat apie jas galima spręsti pagal nurodytą sudėtingumo lygį. Be Photoshop pamokų galima rasti kelias HTML pamokėles bei galybę įvairių Java bei PHP skriptų, padėsiančių pagražinti kuriamus puslapius.

Apie kompiuterių vartotojus

Vyr. programų inžinierius:
Jis yra suaugęs su savo kompiuteriu, spausdina taip greitai, kaip tik kompiuteris spėja priimti, galvoja *Asembleriu*, pakelia 380 V įtampą, šokus ir žino visus lustus atmintinai.



Vyr. programuotojas:
Jis prasėdi prie kompiuterio 20 valandų per dieną, spausdina 10 žodžių per sekundę, moka *Pascal*, *BASIC*, *Assembler*, *Fortran*, *Logo*, *APL*, *Algol*, *Prolog* ir *C*, pakelia 220 V įtampą ir atmintinai moka visus žinynus.

Diplomuotas informatikas:
Naudojasi savo kompiuteriu 16 valandų per dieną, spausdina 10 simbolių per sekundę, moka *Pascal*, *BASIC*, *C* ir *Asemblerį* be priekaištų, gali trumpam paliesti litavimo lempą ir turi visus žinynus.

Informatikas:
Jis praleidžia visą savo darbo dieną ir pertraukėles prie kompiuterio, spausdina 5 simbolius per sekundę, moka *Pascal* ir *BASIC* be priekaištų, nepaiso apsaugos priemonių ir žino, kur rasti bibliotekoje žinynus.

Programuotojas:
Jis praleidžia prie kompiuterio tik darbo laiką, spausdina kaip sekretorė, pasinaudodamas „helpu" gali programuoti *Asembleriu*, gali pasidalinti apsaugos priemonėmis ir žino, kur galima nusipirkti žinynų.

Informatikos studentas:
Kompiuterį naudoja tik laisvalaikiu kaip hobį, spausdina 10 žodžių per minutę, naudodamasis vadovėliu gali parašyti mažą *Pascal* programėlę, gali pakeisti baterijas kalkuliatoriui, žino, kad egzistuoja žinynai.

Vartotojas:
Kartais prisėda prie kompiuterio, spausdina vieną žodį per minutę, gali suvesti trumpą BASIC programėlę, gauna elektros šoką nuo 9 V baterijos ir nesidomi žinynais, nes vis tiek jų nesupranta.

„Luzeris":
Jis žino, kas tai yra monitorius, per pirmąjį bandymą neliečia nė vieno klavišo, neranda disketės su programavimo kalba ir net nežino, kaip ją įdėti, nemoka įstatyti pakrovėjo negaudamas elektros šoko ir neturi jokių žinynų, nes šiaip ar taip vis tiek nemoka skaityti. Ir jei programuoja, tai tik *PASGOL* arba *ALFONS68* kalbomis.

Hakeris:
Jis yra išvien suaugęs su kompiuteriu, ne spausdina, bet perkelia savo mintis tiesiogiai į kompiuterį, esant reikalui susikuria savo programavimo kalbą, pats gamina reikalingą 220 V įtampą ir yra visų geriausių žinynų autorius.



Anekdotai

— Jūs ką, bepročiai, man užkrovėt?!!! — rėkė Neo bėgiodamas su benzininiu pjūklu paskui monstrus.

— Gero žmogaus turi būti daug, — pasakė agentas Smitas...

Beldimasis į duris. Neo prieina ir atidaro. Stovi toks maaaažas žmogutis.
— Tu kas?
— Agentas Smitas.
— O ko toks mažas?
— Suzipuotas...

Sukurtas naujas procesorius, veikiantis pagal moterišką logiką. Jis apdirba keturias logines reikšmes: „Nei taip, nei ne", „Ir taip, ir ne", „Triskart ne" bei „Ne, ir neprašyk!"

Skambutis į firmą:
— Ar galima grąžinti prekę, jei ji netinka?
— O kokia problema?
— Mes iš jūsų monitorių nusipirkom, o jis nė velnio nespausdina!

Skambina pikta pirkėja:
— Aš gi užsakiau kompiuterį *Pentium*, o jūs man kažkokį *Samsung* įkišot!

Studentų programuotojų bendrabutyje:
— Juozai, duok man savo muilą.
— tratata@mail.lt
— Ne, man gi nusipraust reikia!

Microsoft ir kompanija *Boeing* skelbia bendrą mėnesinę programą, kurios metu bus galima nemokamai skraidyti lėktuvu *Boeing 797 Beta*. Malonaus skrydžio!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB Indiza, Draugystės g. 15, LT–3031 Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda“ kioską.
Taip pat laukiame laiškų ir dovanų :).

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir t.t.):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

BALSAVIMAS:
Labiausiai patiko šis PC Klubas CD skambantis kūrinys:

- Ghagarin ☐
- Bomm ☐
- Indigo ☐
- play it Loud ☐
- Vytautas03 ☐

Warcraft 3 konkurso klausimas:
Koks karaliaus Arthaso kalavijo vardas?
- ☐ Soul Seeker
- ☐ Frostmourne
- ☐ Berseker's Claw

WIII: FT konkurso atsakymai atsiųsti elektroniniu paštu negalioja.

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt
Wolverine konkursas — wolverine@hakeris.lt
Ejay Dance 5 konkursas — dance@hakeris.lt

SKAITYTOJŲ KLAUSIMAI

Kaip jūs žiūrite į žaidimų kompiuterius (konsoles)? Ar lyginate PC su konsolėmis?
Konsoles vertiname teigiamai. Rašydami straipsnius PC su konsolėmis nelyginame.

Ar prie kiekvieno žurnalo bus priedas diskas?
Taip.

Ar jūs galite ką nors sužinoti apie *Serious Sam 3*?
Na, šiokius tokius gandus girdėjome, tačiau patys kūrėjai dar nieko konkretaus nepaskelbė.

Kodėl jūsų žurnale nėra plakatų?
Bus. Manėme, kad nelabai jų reikia, bet jei norėsite — galėsime kada įdėti.

Kaip įveikti *GTA:Vice City Rifle Range* misiją? Kur surasti sraigtasparnį?
Rifle Range reikia paprasčiausiai šaudyti į taikinius. Nekreipkite dėmesio į priekinį, o šaudykite į galinius ir vidurinį taikinius. Po to, kai įsigysite vilą, sraigtasparnis stovės ant jos stogo.

SKELBIMAI

Ei, žmonės! Apsilankykite mano svetainėje, jei negaila: www.dball454.ten.lt. Ačiū.

Parduodu žaidimus: *NBA Live 2003, Team Factor, Red Faction, Football Masters 2002–2003, Sudden Strike.* Tel.: (5) 2671870, Simonas, Vilnius.



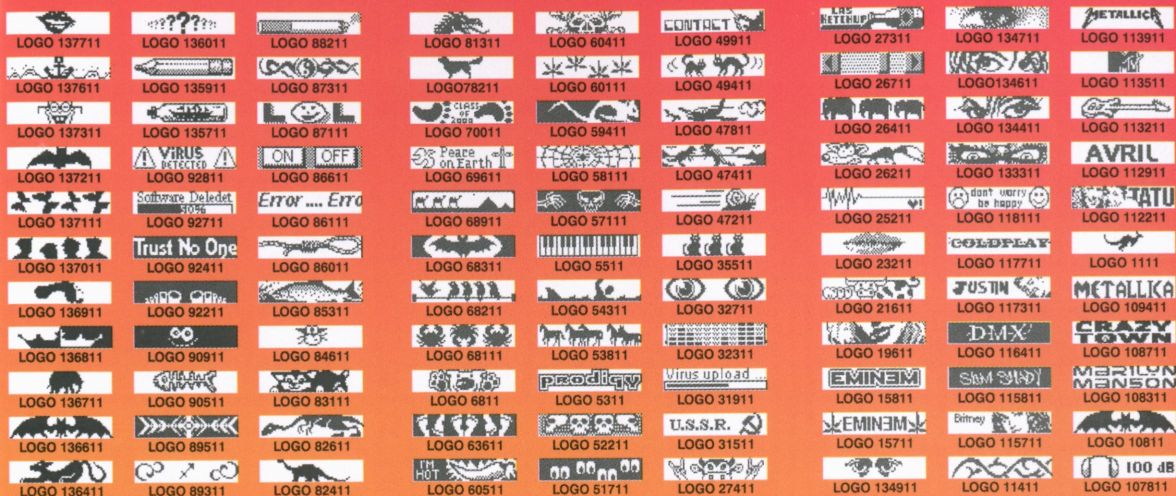
TĘSIAME MUZIKINĮ PC KLUBO KONKURSĄ!

Jau sulaukėme nemažai kompozicijų ir 3 geriausias sudėjome į PC Klubo CD. Už labiausiai patinkančią prašome prabalsuoti kupone.
Primename konkurso sąlygas: naudodamiesi TIK E–Jay Dance 5 demonstracine versija, esančia PC Klubas CD, turite sukurti kūrinį, jį užsaugoti mix formate ir atsiųsti mums el. paštu: dance@hakeris.lt arba paštu (CD ar diskelyje) adresu: PC Klubui, UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT–3031.
Iš tolimesnių konkurso dalyvių vėl bus atrinkti trys geriausi kūriniai ir patalpinti į sekančio PC Klubas numerio CD. Iš tų trijų, skaitytojai balsuos už geriausią. Konkursas tęsis dar 2 mėnesius. Skaitytojai, kurių kūriniai bus patalpinti į PC Klubas CD, nemokamai gaus sekantį PC Klubas numerį. Per tris mėnesius iš 9 dalyvių daugiausia balsų surinkę 3 finalistai gaus šiuos prizus:
1 vieta — Altec XA3051 kolonėlės
2 ir 3 vieta — trijų mėnesių PC Klubas prenumerata.



Konkurso dalyviai sutinka su tuo, kad jų kūriniai bus patalpinti PC Klubas CD.
Paštu atsiųstų kūrinių laikmenos negražinamos.

Pakeisk įvaizdį!



Skambėk kitaip!

MELO 10611 Shakira - The one
MELO 10511 Atomic kitten - the last goodbye
MELO 10411 Coldplay - Clocks
MELO 10311 Mambo Italiano - Mambo Italiano
MELO 10211 Cheeky Girls - cheeky song
MELO 10111 Prodigy - Voodoo people
MELO 10011 Mission Impossible 2
MELO 9811 Kelly Osbourne - Papa don't preach
MELO 1311 Bremeno muzikantų dainelė
MELO 58411 Iz seriala - Brigada
MELO 711 Atomic Kitten - The Last Goodbye
MELO 611 A-HA - Take On Me
MELO 311 Shania Twain - Ka-ching
MELO 72211 T.A.T.U - Not Gonna Get Us
MELO 41611 Red Hot Chili Peppers - Can't Stop
MELO 62711 Postoi parovoz

MELO 43611 Marilyn Manson – Tainted Love
MELO 35711 Justin Timberlake – I Like I Love You
MELO 35511 Justin Timberlake – Cry Me A River
MELO 40711 Metallica – Enter Sandman
MELO 48211 Oakenfold – Starry Eyed Surprise
MELO 63411 Looney Tunes
MELO 63311 Jurgelis Meistrelis
MELO 63211 Ei vratar
MELO 63111 Du gaideliai
MELO 63011 Bombalurina - Itsy bitsy
MELO 62911 Bitute pilkoji
MELO 11411 The Simpsons
MELO 11211 Scooby Doo
MELO 11111 The Muppet Show
MELO 71811 Žas - Žas myli kiną
MELO 71711 Taja - Angelas Baltas

MELO 71311 Neda - Pasaka
MELO 70311 A.Mamontovas - Moteris
MELO 69711 Kosmo - Tranzuotojas
MELO 69411 Kastaneda - Vakar vakare
MELO 69311 Kastaneda - Nesiparink
MELO 69211 Julija Ritcik - Aš be tavęs
MELO 68711 Gintarė - Debesėlis
MELO 68611 Gintarė - Boružėlė septyntaškė
MELO 68511 Geltona - Tu netikėjai manim
MELO 68411 Geltona - Tavo akyse
MELO 68311 Geltona - Aš nebusiu aš
MELO 68211 G&G Sindikatas - Vokiečių gatvė
MELO 68111 G&G Sindikatas - Tomas
MELO 69011 Happyendless - Akvariumas
MELO 67911 G&G Sindikatas - FM hitas
MELO 66211 Deivis - Tikėk savim

MELO 65311 Bavarija - Angelai
MELO 65011 Atlanta ir Delfinai - Gero vėjo
MELO 64611 Antis - Zombiai
MELO 64511 Antis - Ne tau Martynai
MELO 64411 Ant kalno mūrai
MELO 64211 Andrius Mamantovas - Ufonautai
MELO 1211 Geltona - Galima
MELO 1011 Džordana - Dėl tavęs
MELO 911 Meškiukai - Caca - lialia
MELO 15111 Amberlife - My way
MELO 811 Andrius Mamontovas - Ar tai butum...
MELO 211 Delfinai - Debesys
MELO 111 Kastaneda - Myliu
MELO 71411 Pikaso - Mano Lova
MELO 65911 Cisco Kid - Sex su blondine
MELO 57011 Goluboj vagon
MELO 50511 12 stuljev – Net ja ne plachu
MELO 36111 Kelly Rowland – Stole

Nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345

Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.

Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus n epamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).

Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

1654

www.vero.lt

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ! NUSIŲSTI Į: 1322

LOGOTIPAI

Ctrl • Alt • Del 55419622	889622	draugai ? 58239622
Please insert CD1 55389622	59622	58039622
HIGHSCORE 24409622	35219622	58049622
14049622	32119622	58179622
10469622	56569622	57859622
27309622	69622	57819622
virus loaded 24469622	57119622	čia mano GATVĖ 58219622
Myliu 36239622	Šitas telefonas yra vogtas! 55449622	58069622
30619622	PRIVATUS 58209622	57829622
19622	NEKENČIU x POPSO! x 58189622	FOR SALE 58159622

ATVIRUKAI

58669622	56869622	58449622
bučkis tau! 58609622	47589622	58429622
58539622	3339622	Man patinka tavo akys 58729622
33839622	47609622	57079622
53829622	57089622	ieškau draugo! Radusiam atsilyginsiu!! 58629622
par@šyk man šiandien 57039622	57029622	18249622
57279622	38579622	57319622

MELODIJOS

Funky: Palanga	58879622
Mis -Teeq: Can't Get It Back	60009622
Zas: Zas myli kina	45719622
Now And Then feat. Rava: Boogie Woogie	58869622
Iz seriala: Brigada	34149622
Barcode Brothers: SMS	21359622
Kastaneda: Myliu	40049622
Always Coca-Cola	6679622
Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009622
Bomfunk MC: Freestyler	3689622
Scooter: Nessaja	22189622
Pikaso: Mano Lova	46339622
Velnio Nuotaka: Jurgos arija	57569622
A.Mamontovas ir Atlanta: Kregzdute	54559622
Kastaneda: Truputi Laimes	54549622
Iz k/f "Brilliantovaja ruka": Pesnja pro zajcev	32639622
A-HA: Take On Me	10759622
Master Blaster: Hypnotic Tango	56319622
Britney Spears: Overprotected	13229622
Delfinai: Apie Ja	57379622
Mango: Alyvos	55189622
Modern Talking : Mystery	57429622
Alexander: Stay With Me	57559622
Culture Beat: Mr. Vain	57459622
Sonique: Can't Make Up My Mind	60059622
Ruki Vverh: Milaya moya	57439622
Sean Paul: Get Busy	60119622
Tom Jones: Black Betty	57539622
Radiohead: There There	57529622
Camouflage: Me & You	57519622
Master Blaster: How old R U?	60109622
Benny Benassy: Satisfaction	60039622
Beyonce Knowles & Jay-Z: Crazy in Love	58839622
Scooter: The Night	60049622
Linkin Park: Faint	60019622
Neda: Dangus	57749622
Pelenai: Skubam	57739622
Marti Solveig vs Salif Keita: Madan	57549622
Bob Sinclair: The Beat Goes On	60079622
Sixpence None the Richer: Don't Dream It's Over	60089622
Snap: The Power (Of Bhangra)	60069622

NUSIŲSK DRAUGUI! **Norėdami nusiųsti logotipą, melodiją ar atviruką savo bičiuliui,** po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 19622 6XXXXXXX).







KIEKVIENĄ KARTĄ VIS NAUJAS SIURPRIZAS!

Kad gautumėte logotipą, melodiją ar atviruką:

1. Iš savo telefono parašykite žinutę su kodu (pvz., 19622). Jei norite tai gauti į **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefoną, nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 19622s arba 19622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų trumpąjį numerį **1322**.
3. Mes Jums atsiųsime logotipą, melodiją ar atviruką.

Tai kainuoja 1,95 Lt. Ši paslauga veikia visų mobiliojo ryšio operatorių tinkluose.

Logotipai, melodijos ir atvirukai tinka šiems telefonams:

NOKIA 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310

SIEMENS A50, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, MT50

ERICSSON T65, T68i

powered by



extremely mobile
www.one.lt